EDITORA GLOBO

KATSUHIRO OTOMO

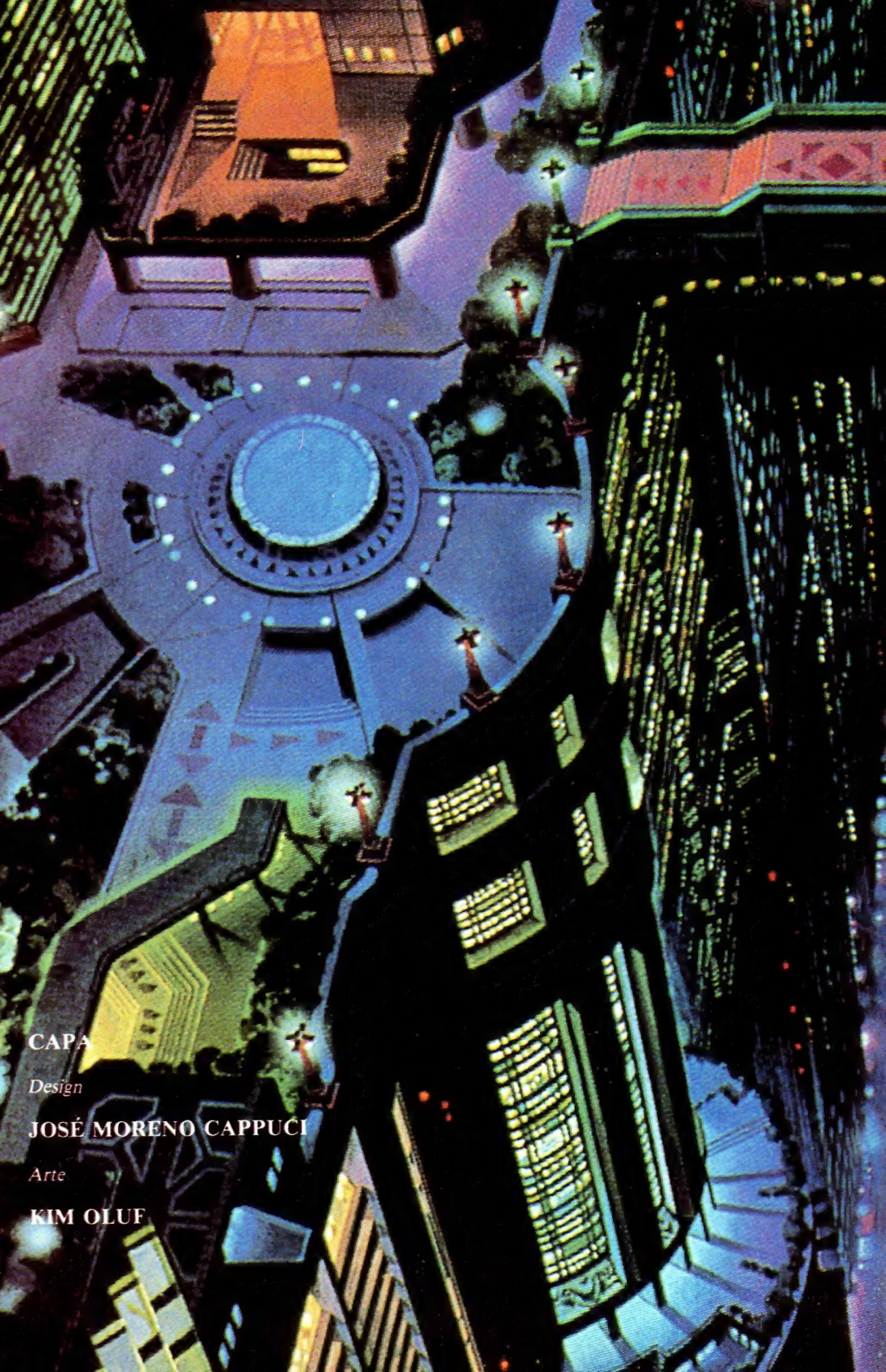
AKIRA

© 1982 MASH ROOM CO., LTD
Todos os direitos reservados

HORDA COMICS

Cr$ 5.000,00

Nº 14



CAPA

Design

JOSÉ MORENO CAPPUCI

Arte

KIM OLUF

AKIRA

de KATSUHIRO OTOMO

CAPÍTULO 14

FOGO CRUZADO

Relembrando...

O ano é 2030. O mundo está se reconstruindo após a Terceira Guerra Mundial. Em **Neo-Tokyo** planeja-se a realização da próxima Olimpíada no local onde, trinta e oito anos atrás, caiu a primeira das bombas.

Na cidade velha, um bando de adolescentes liderados por **Kaneda** encontra o assustado **Número 26**, uma criança possuidora de habilidades telecinéticas extraordinárias. Durante o encontro, o garoto fere gravemente **Tetsuo**, um dos melhores amigos de Kaneda, e então desaparece sem deixar vestígios.

Kaneda e Tetsuo envolvem-se numa disputa entre uma misteriosa organização científica e militar comandada por um homem conhecido como **Coronel** e um grupo secreto disposto a pôr um fim nas atividades do enigmático líder. No barzinho **Harukiya**, Kaneda conhece **Kay**, uma garota que ele tenta seduzir, e seu irmão **Ryu**, ambos membros da resistência. Entre perseguições e tiroteios, o Número 26 reaparece e ameaça perder o controle. Surgem, então, o enigmático Coronel e **Masaru**, ou simplesmente **Número 27**, outra criança paranormal que, para espanto de Kay e Ryu, chama o estranho garoto de **Takashi**. Até aquele momento, eles achavam ser ele o superparanormal de codinome **AKIRA**.

A resistência é encabeçada por **Nezu**. Ele faz parte de um culto religioso liderado por **Lady Miyako**, uma mulher com grandes poderes premonitórios. Do outro lado dessa disputa, o Coronel mantém algumas crianças sob seu controle, todas com dons psíquicos distintos e identificadas por um número em suas mãos (no passado, a própria Lady Miyako foi o **Número 19** dessa série). Além de Takashi (26) e Masaru (27), existe **Kiyoko**, uma menina que alerta sobre o despertar de Akira, o mais poderoso dos paranormais. Devido às suas imensas capacidades, ele é mantido há cerca de quatro décadas numa câmara criogênica abaixo da superfície.

Depois desses acontecimentos, Tetsuo passa a agir de maneira diferente e

Akira Sakaki Kay Nezu

torna-se o líder da **Gangue do Palhaço**, a maior rival do bando de Kaneda. Isso atrai a atenção do Coronel, que o submete a dolorosas experiências químicas e eletrônicas. Esses testes despertam os poderes do adolescente. Tetsuo fica completamente descontrolado e inicia uma série de assassinatos, incluindo o de seu ex-amigo, **Yamagata**. Ele também ataca Kaneda e Kay que, em seguida, são capturados pelo Coronel e levados para sua instituição.

Batizado de **Número 41**, Tetsuo descobre a existência de Akira e não admite a idéia de o garoto adormecido ser mais poderoso do que ele. Determinado a procurar seu oponente, o jovem ataca brutalmente o Coronel quando este tenta impedi-lo.

Como todas as crianças paranormais temem o poder de Akira e o desastre que Tetsuo pode desencadear, elas usam suas habilidades para ajudar Kaneda e Kay a fugirem de suas celas.

Armado com um laser, Kaneda derrota Tetsuo, que parte rumo ao local onde Akira dorme. Antes de o Coronel se recobrar, Kaneda e Kay escapam com a ajuda de um espião. Apesar de não confiarem no homem, eles o levam junto, enquanto se dirigem para o Estádio Olímpico, onde Ryu e outros membros da resistência trabalham disfarçados de soldados.

Tentando impedir Tetsuo de gerar uma catástrofe, o Coronel alerta suas tropas e cientistas. O combate começa. Apesar de atacado, Tetsuo não é ferido. Enquanto isso, a temperatura se eleva na câmara de Akira, aparentemente em resposta à energia psíquica de Tetsuo.

Kaneda, Kay e o espião tomam uma das plataformas voadoras do exército, mas não conseguem controlá-la. Em conseqüência, eles passam voando pelo elevador-plataforma que carrega Tetsuo, Ryu e seu tenente e quase não conseguem pular da nave antes de ela chocar-se com o solo.

Kay obriga o espião a seguir seu próprio caminho. Ela e Kaneda chegam até o local onde Akira repousa. Enquanto isso, o espião

Kaneda Kiyoko O Coronel Chiyoko

encurrala o tenente de Ryu no elevador-plataforma. De repente, um frio intenso vindo da câmara de Akira invade a instalação, significando que o superparanormal está perigosamente perto da consciência. O Coronel manda suas tropas recuarem. Quando Tetsuo chega ao local, a câmara criogênica começa a rachar por dentro.

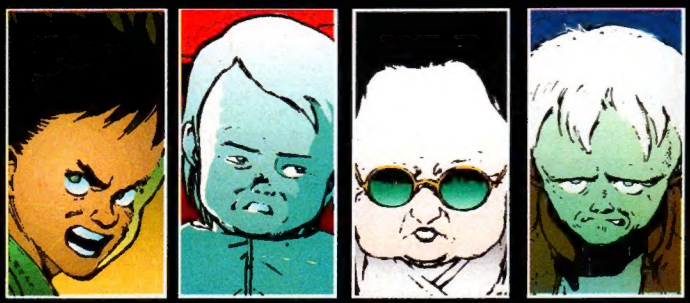
Em conseqüência de seu sono prolongado, o superparanormal ainda está fraco e confuso. Incapaz de falar e sensível à luz forte, Akira pode ser facilmente dominado. Ele e Tetsuo rumam para a superfície. Percebendo que a situação é fugir ou morrer, Kay e Kaneda também passam a procurar um caminho para sair das instalações.

Menos sorte tiveram o amigo de Ryu, o espião, o **Doutor** e um certo número de soldados. Todos morreram, devido ao frio mortal. Ironicamente, outros militares salvam Ryu, achando que ele era um deles.

O terror toma conta da sala de controle, enquanto o Coronel tenta desesperadamente evitar o pânico. Mas é tarde demais, e um cientista aciona o Alerta de Emergência Nível 7. Por toda Neo-Tokyo, soa o toque da defesa civil. Cidadãos são despejados dentro dos abrigos de radiação, a anarquia reina nas ruas. Neo-Tokyo suspende sua respiração coletiva, esperando as bombas caírem de novo.

Horrorizado com o que foi libertado e determinado a agir antes de ocorrer uma catástrofe maior, o Coronel aciona o poderoso satélite militar SOL. Ele ordena que seu canhão laser seja disparado contra Tetsuo e Akira. Os dois garotos são separados pelos raios. Akira é salvo por Kay e Kaneda, mas Tetsuo tem menos sorte. O laser atinge seu braço esquerdo.

Após o desastre, Neo-Tokyo entra em estado de emergência. As tropas são apoiadas pelos robôs "zeladores", que patrulham as ruas lidando severamente com os saqueadores e restaurando a ordem. O Coronel, tentando ocultar a verdade, planeja fazer uso da situação como pretexto para



Tetsuo | Masaru | Lady Miyako | Takashi

destruir a resistência de uma vez por todas.

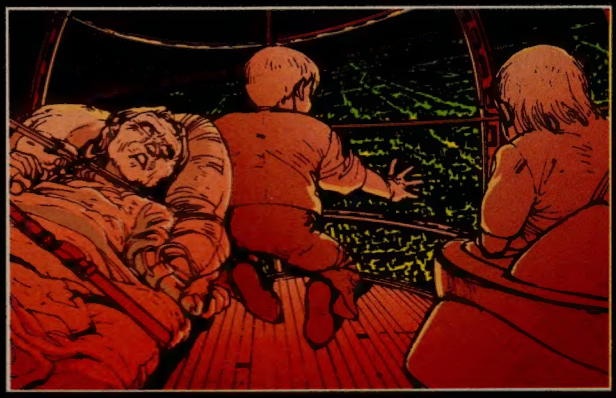
Lady Miyako avisa Nezu pra manter seu pessoal afastado, e chama **Sakaki**, uma jovem treinada em técnicas de guerrilha e espionagem, pedindo a ela que encontre Akira.

Chiyoko, uma formidável integrante da resistência, abriga Kaneda e Kay, que se encontra secretamente com Nezu, prometendo entregar-lhe Akira.

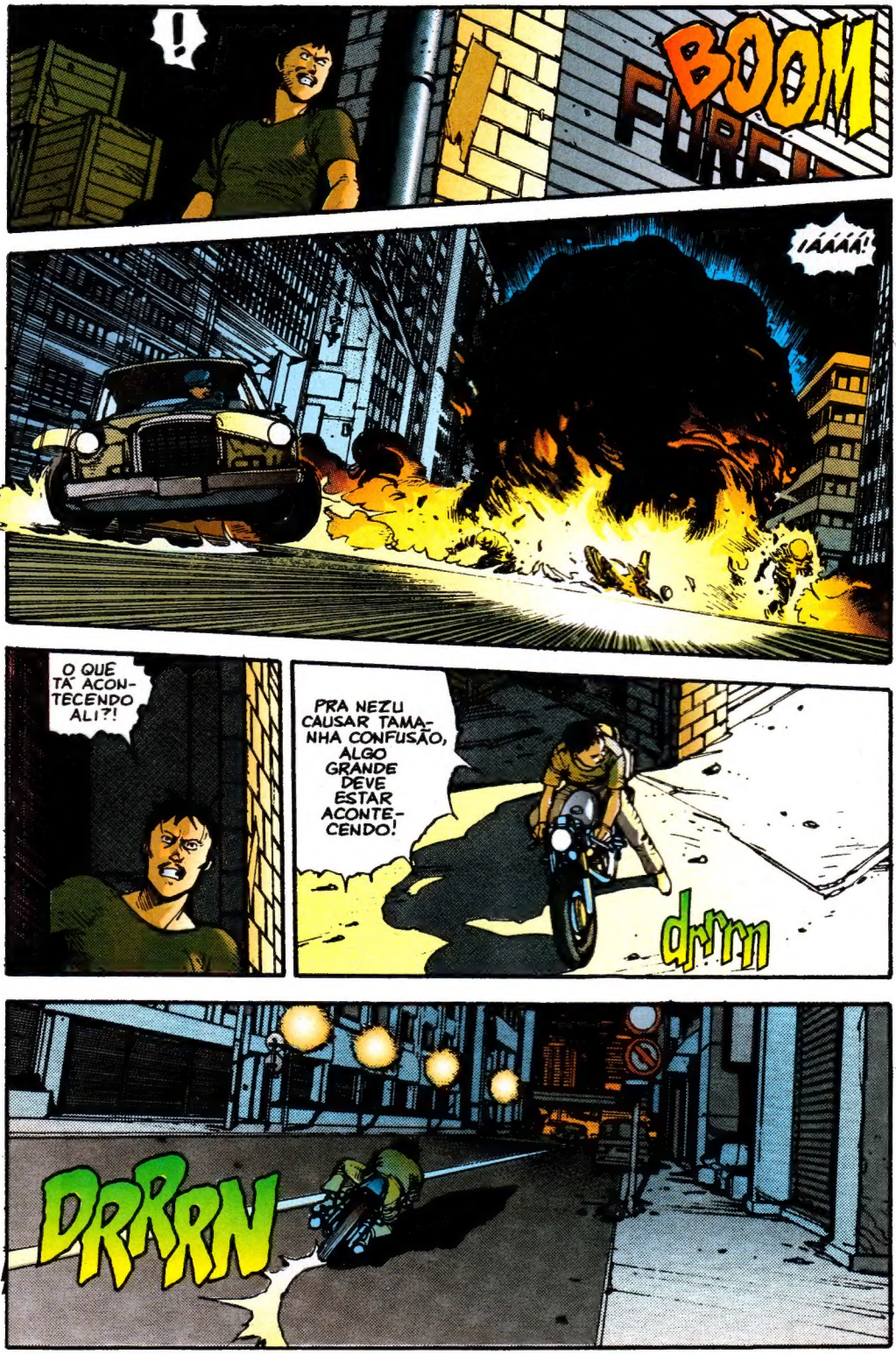
Sakaki segue Kay até o esconderijo de Chiyoko, onde acorda Akira e o leva embora. Mesmo não conseguindo detê-la, Kaneda tenta alertar suas companheiras. O superparanormal e sua captora chegam em segurança até a rua... mas são encurralados pelos robôs "zeladores". Sakaki é atingida por um deles e Kay, Chiyoko e Kaneda conseguem recuperar Akira.

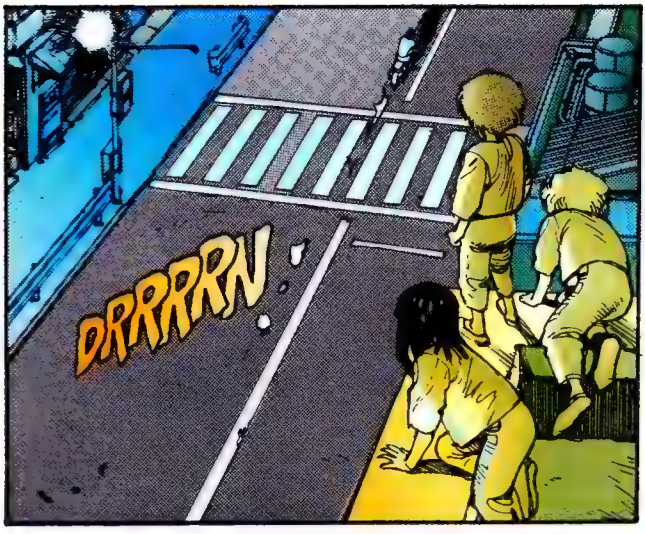
Apesar dos avisos de Lady Miyako para não se superestimar, Nezu planeja explorar Akira em benefício próprio. Assim que Kay, Kaneda e Chiyoko levam o garoto paranormal para um encontro no barco de Nezu, este o remove rapidamente de helicóptero, e ordena ao seu pessoal para matar os três soldados da resistência. O trio consegue se salvar e, através de uma armadilha, descobre para onde Akira foi levado.

Enquanto isso, Nezu, indo para o local onde Akira está escondido, é pego por violar o toque de recolher, e vários soldados abrem fogo contra seu carro.



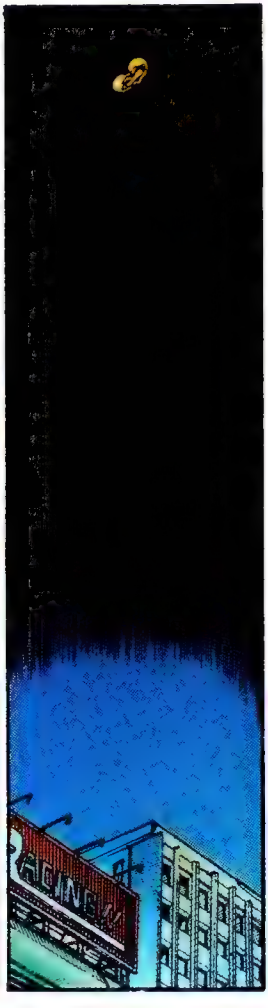
DRRR
RN
TZING KZING
SKREEEE
VRNNN
!
RRRN

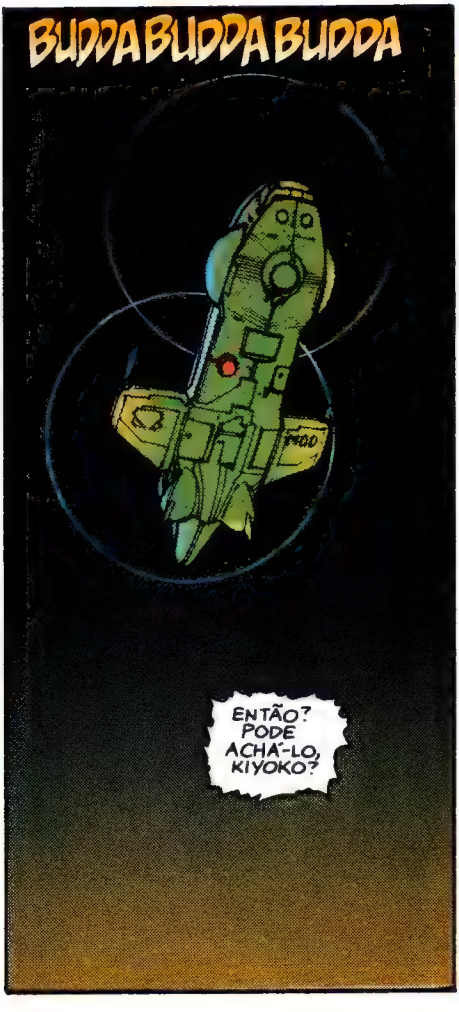

!
BOOM
¡ÁÁÁÁ!
O QUE TÁ ACONTECENDO ALI?!
PRA NEZU CAUSAR TAMANHA CONFUSÃO, ALGO GRANDE DEVE ESTAR ACONTECENDO!
drrrn
DRRRN


DRRRRRN!

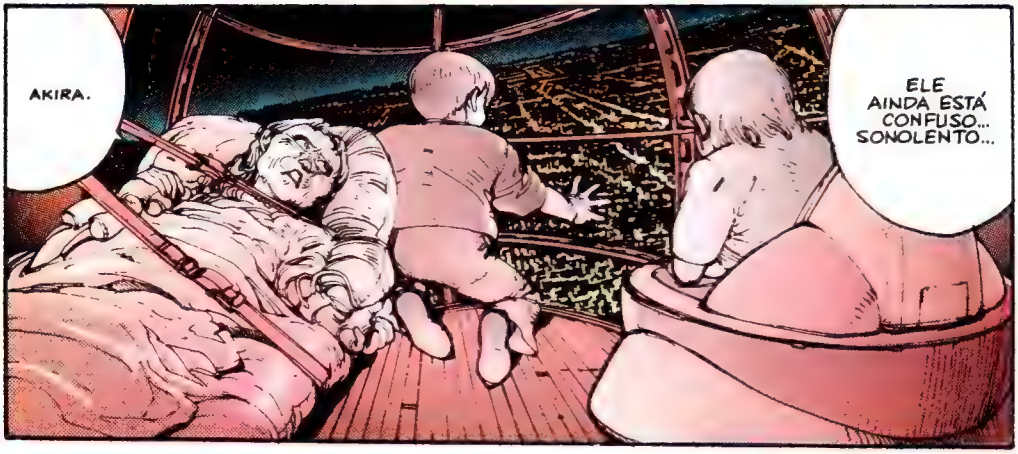
O QUE VOCÊ ACHA, SAKAKI?
INTERESSANTE O ENVOLVIMENTO DO EXÉRCITO.

MM...
PARECE QUE ESTÃO INDO PARA A CASA DE NEZU. VAMOS!
foof



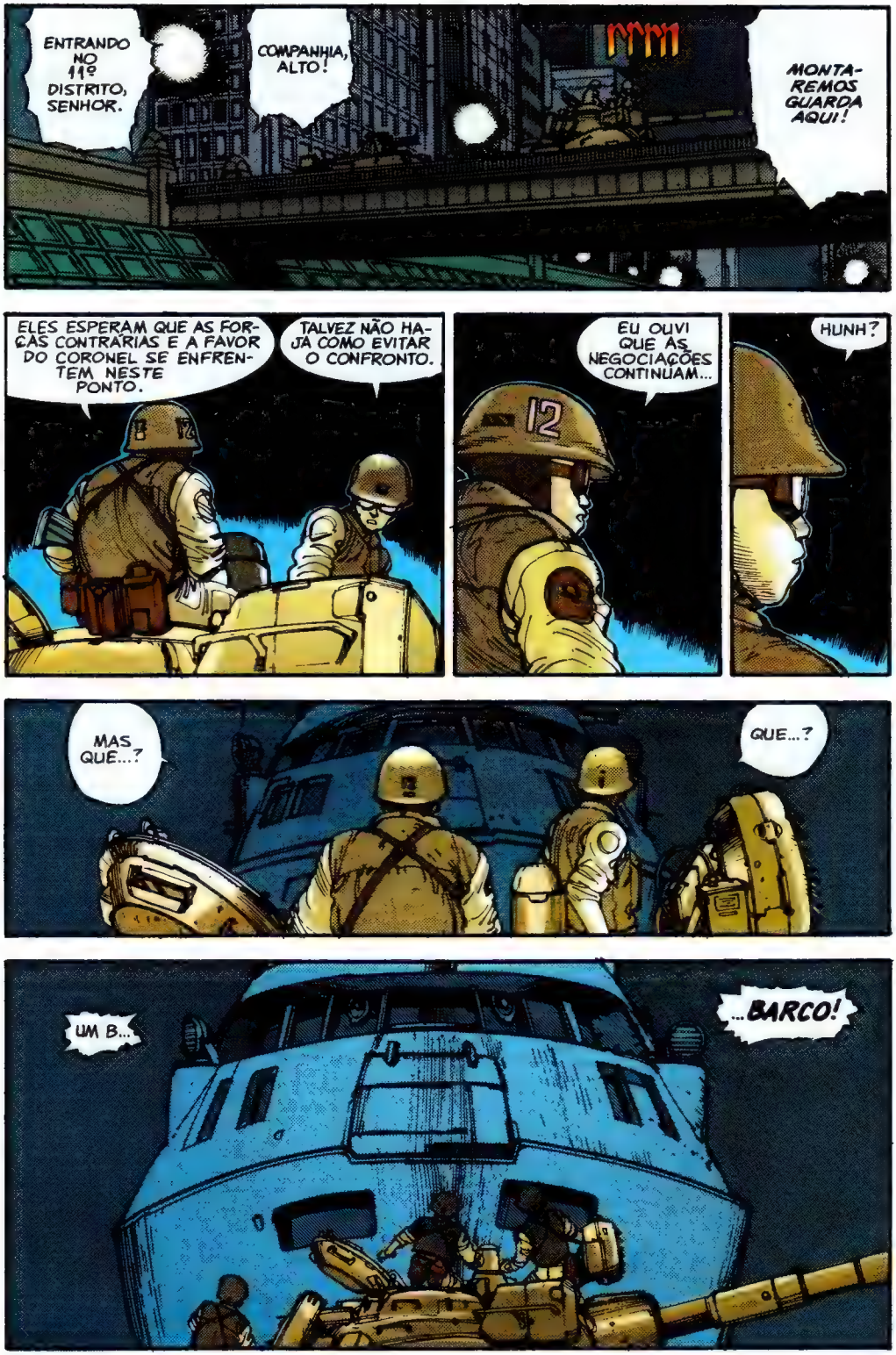

BUDDA BUDDA BUDDA
ENTÃO? PODE ACHÁ-LO, KIYOKO?

EU SENTI VAGAMENTE UMA PRESENÇA. ERA ELE...
95
777-12E

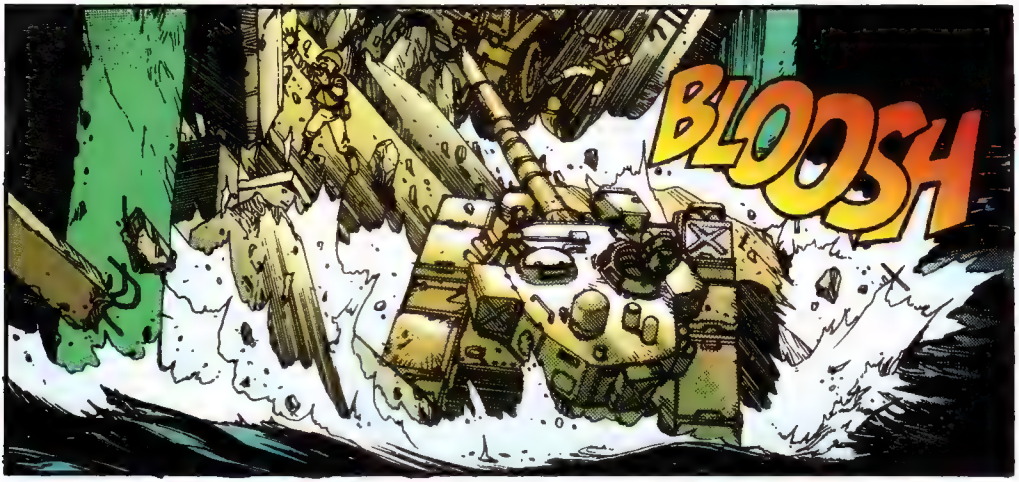

AKIRA.
ELE AINDA ESTÁ CONFUSO... SONOLENTO...

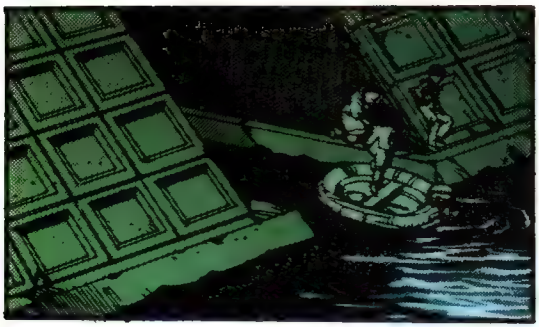
É CLARO!
POR ISSO PRECISAMOS NOS APRESSAR! AINDA HÁ TEMPO!

buddabuddabudda
grrn
GRRRN


ENTRANDO NO 11º DISTRITO, SENHOR.
COMPANHIA, ALTO!
rrrr
MONTA-REMOS GUARDA AQUI!
ELES ESPERAM QUE AS FORÇAS CONTRÁRIAS E A FAVOR DO CORONEL SE ENFRENTEM NESTE PONTO.
TALVEZ NÃO HAJA COMO EVITAR O CONFRONTO.
EU OUVI QUE AS NEGOCIAÇÕES CONTINUAM...
12
HUNH?
MAS QUE...?
QUE...?
UM B...
...BARCO!

RECUAR!
RECUAR!
KERUNCH
FLOOM


BLOOSH

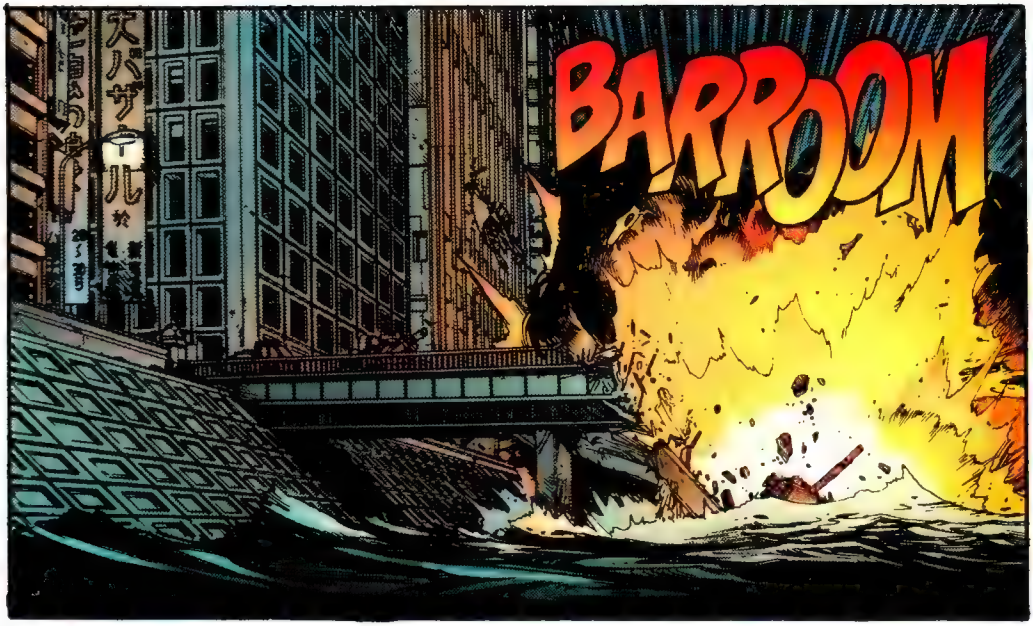


NÃO, ISSO É DEMAIS! NEM EM UM FILME, EU TERIA UMA DISTRAÇÃO MELHOR.

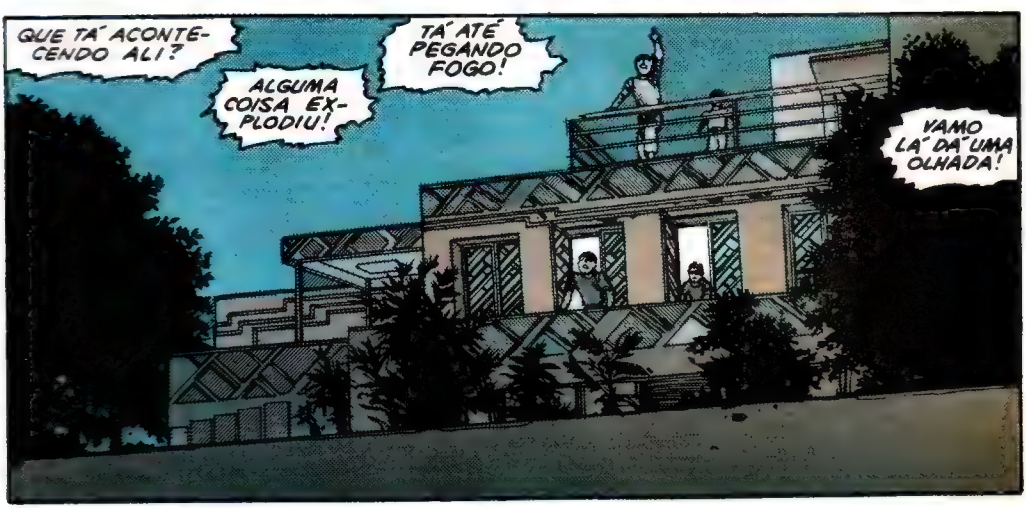
UAU!
ACHO QUE ELES PASSARAM UM POUCO DO PONTO!

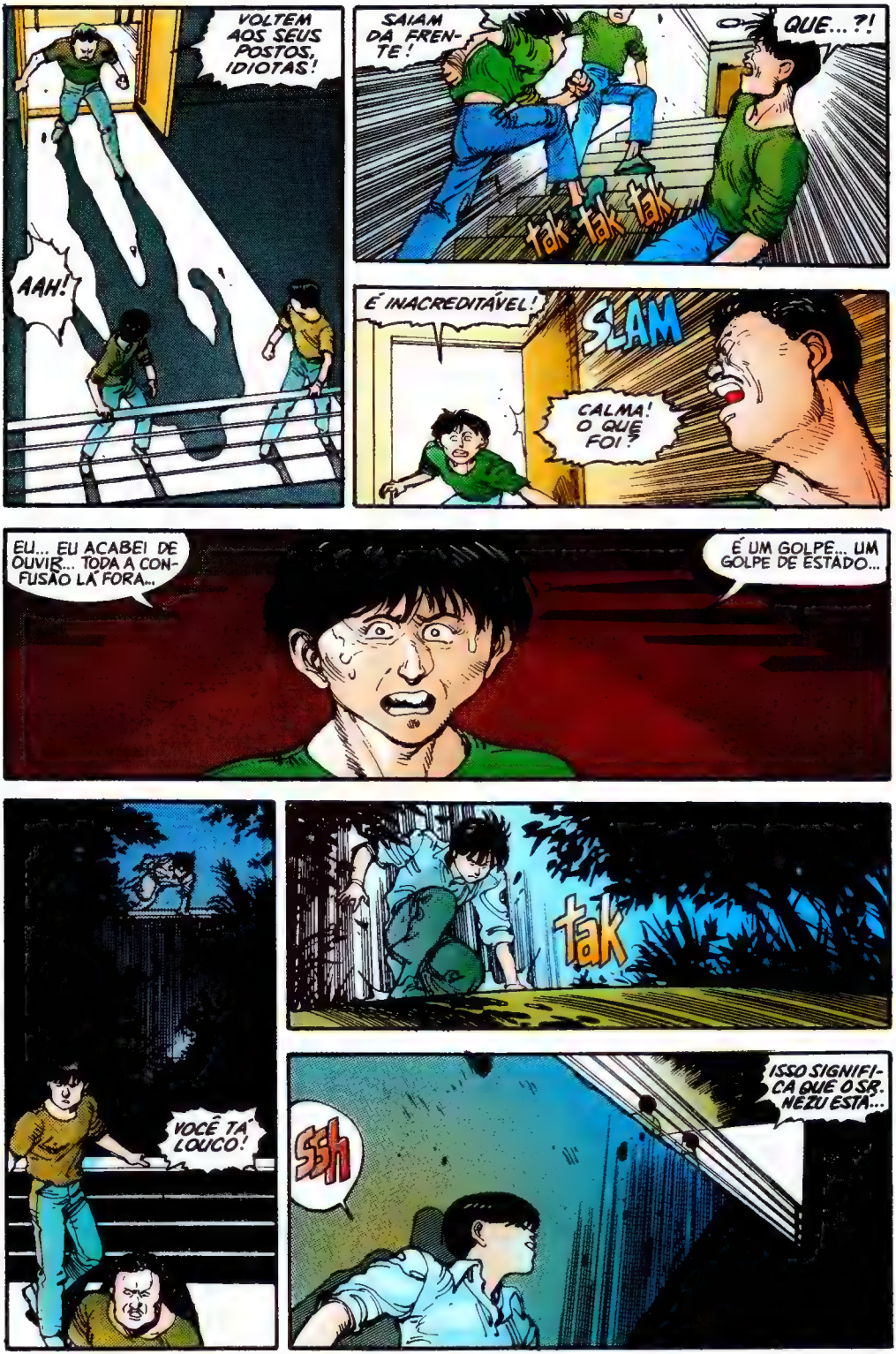
QUE É AQUILO?
ALGO TÁ QUEIMANDO.

VAMOS, CHIYOKO, KANEDA... A CASA DE NEZU É POR AQUI!


BARROOM

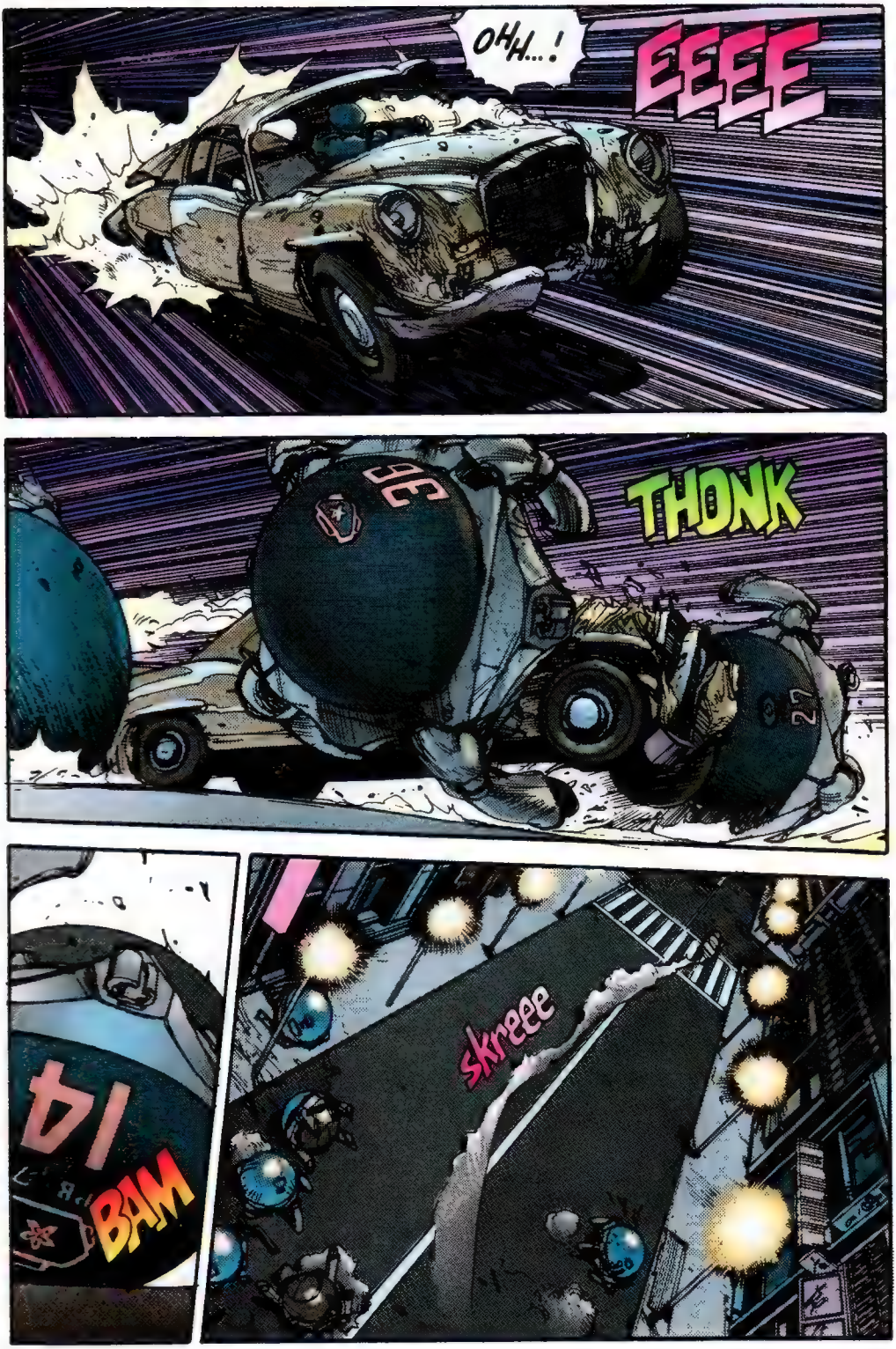
AAGH!
MAS O QUE...?
SSSHHH
IAI!

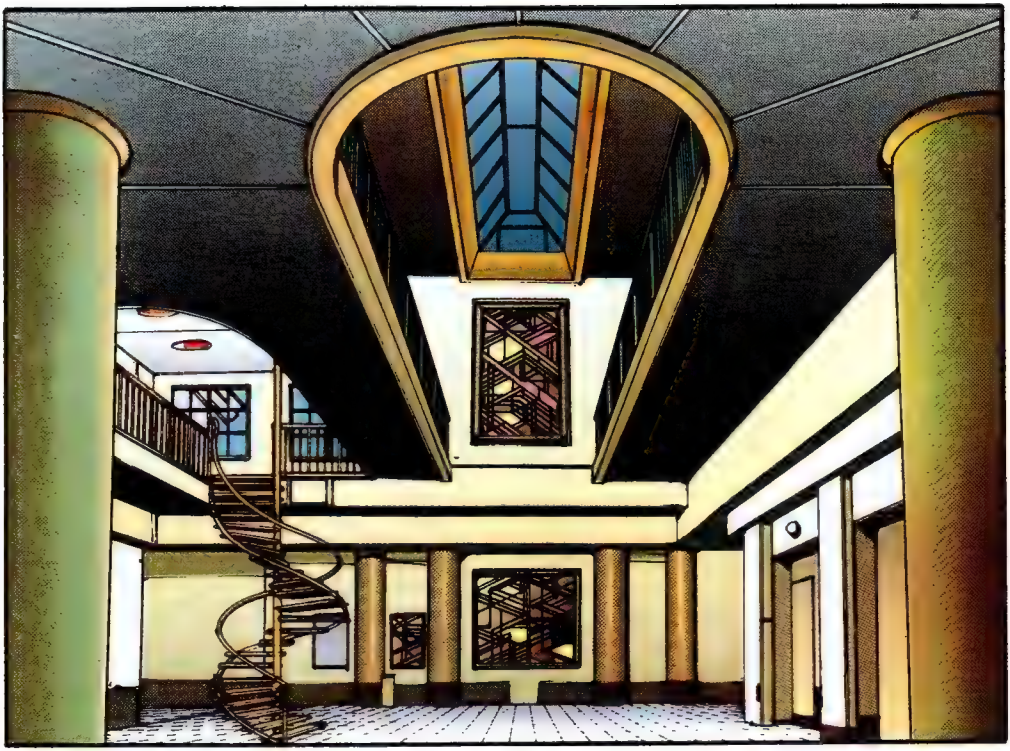

QUE TA' ACONTECENDO ALI?
ALGUMA COISA EXPLODIU!
TA' ATÉ PEGANDO FOGO!
VAMO LA' DA' UMA OLHADA!


VOLTEM AOS SEUS POSTOS, IDIOTAS!
AAH!
SAIAM DA FRENTE!
QUE...?!
tak tak tak
É INACREDITÁVEL!
SLAM
CALMA! O QUE FOI?
EU... EU ACABEI DE OUVIR... TODA A CONFUSÃO LÁ FORA...
É UM GOLPE... UM GOLPE DE ESTADO...
VOCÊ TÁ LOUCO!
tak
SSh
ISSO SIGNIFICA QUE O SR. NEZU ESTÁ...

DRRRRRRRRN
DRRRRRN
MALDITOS ROBOS ZELADORES!
KLAT
SHREEE
IAGH!

REEE
!
KRAK
14
36
ELES ESTÃO NOS ESMAGANDO!
SE SEGURE, SR. NEZU!
O QUÊ?
SKREEE
THÓP


OHH...!
EEEE
THONK
14
BAM
skreee



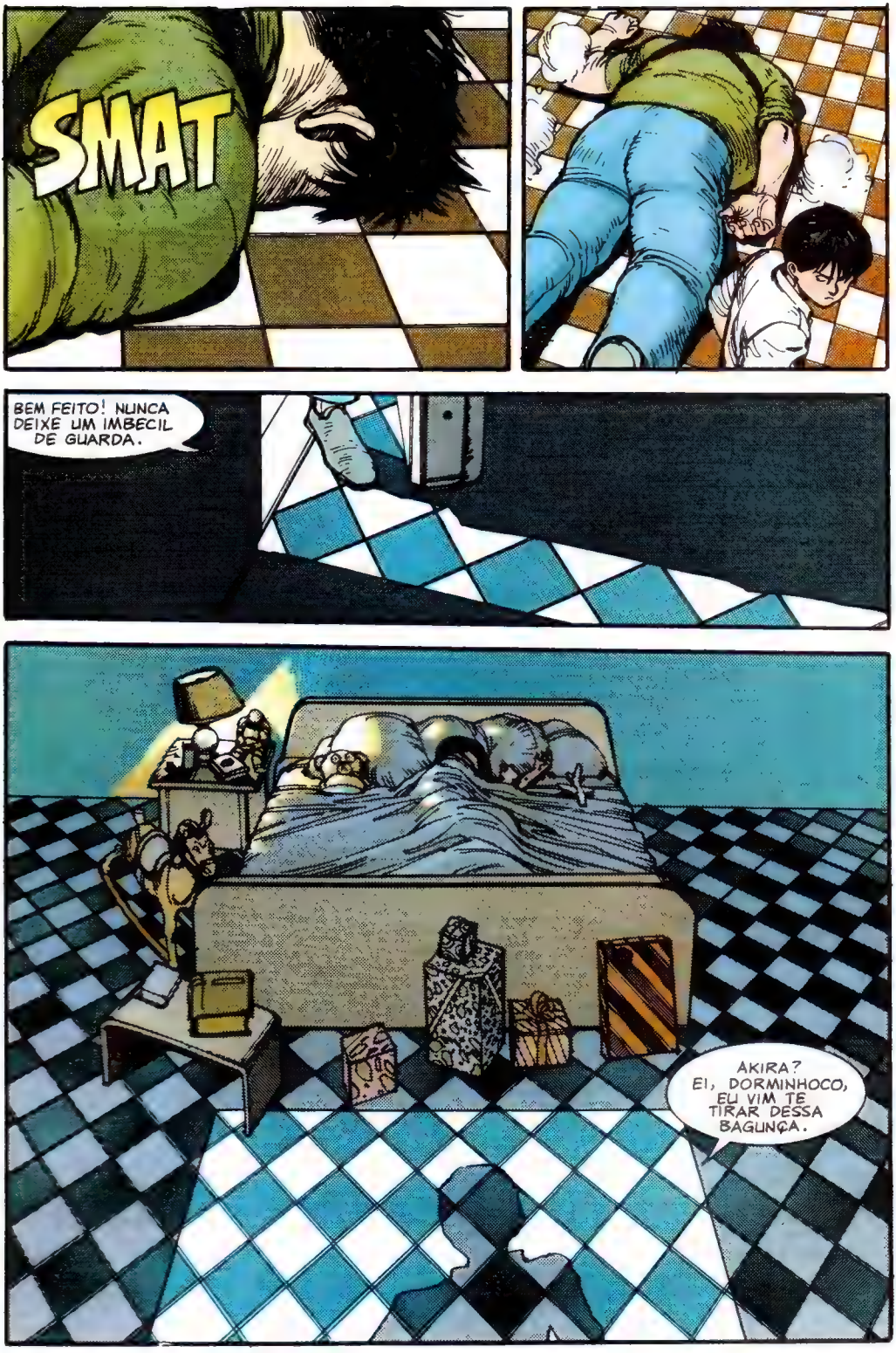
...
TOK
TOK
TOK

ALGUMA COISA NÃO TÁ LEGAL POR AQUI...

tok
tok

SIGAM O LÍDER...
... ATÉ...
...AQUI.
TRÊS GUARDAS SÓ PRA...?
NÃO, QUATRO GUARDAS.
HEIN?
EI, TÁ ROLANDO ALGO GRANDE!
TAK
TAK
TAK
ACONTECEU ALGO COM O SR. NEZU!

O CARRO DELE FOI ATACADO PELOS MESMOS CARAS QUE TÃO TENTANDO DERRUBAR O GOVERNO!
O QUÊ?!
TEM CERTEZA?!
VAMOS PROCURAR VOLUNTÁRIOS PRA PEGAR ESSES CARAS!
TÔ NESSA!
VAMOS TODOS!
NÃO, ESPEREM! ALGUÉM TEM QUE FICAR DE GUARDA!
ELE TÁ CERTO.
OK, VOCÊ FICA!
SEM ESSA!
OS QUE FOREM, JUNTEM-SE AO GRUPO NO SALÃO DE BAILES. EU VOU AVISAR O RESTO DOS HOMENS.
CERTO!
VAMOS!
VAMOS DAR PRA ESSES BASTARDOS O QUE ELES MERECEM.
POR QUE EU NUNCA VOU? NÃO É JUSTO!
PORQUE LADY MIYAKO DECIDIU.
SÓ PORQUE SOU IDIOTA...
...SEMPRE FICO PRA TRÁS!

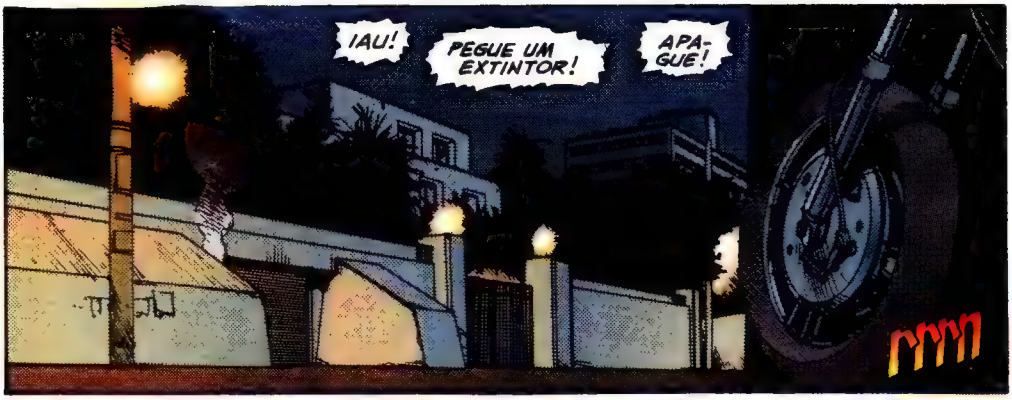

SMAT
BEM FEITO! NUNCA DEIXE UM IMBECIL DE GUARDA.
AKIRA? EI, DORMINHOCO, EU VIM TE TIRAR DESSA BAGUNÇA.

KERRUNK
ABRAM A PORTA! RÁPIDO!
DEPRESSA!
DEPRESSA!

REEE
EEEEEEEEE
CERTO!

EEEK
SR. NEZU!

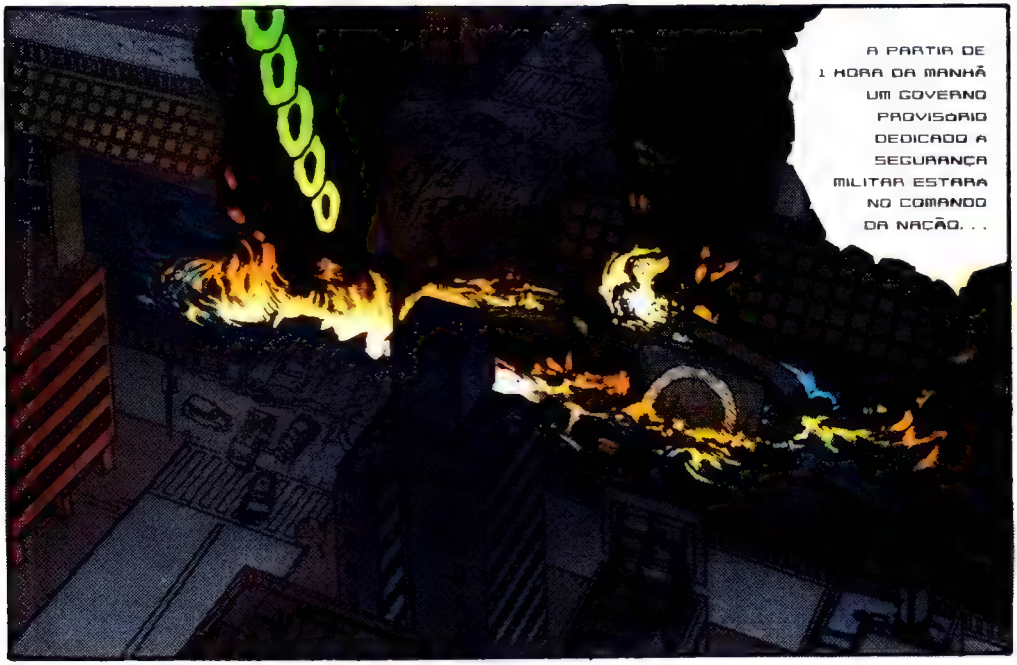
QUE ESTRAGO!
O SR. TÁ BEM?
ELES O MACHUCARAM?
runk unk
AH... AHN...
SIMSR.!
PRECISAMOS... TRANSFERIR AKIRA.
CHAMEM O HELICÓPTERO!
JÁ!
KLAK
FWOOM
AUGH!
IAI!

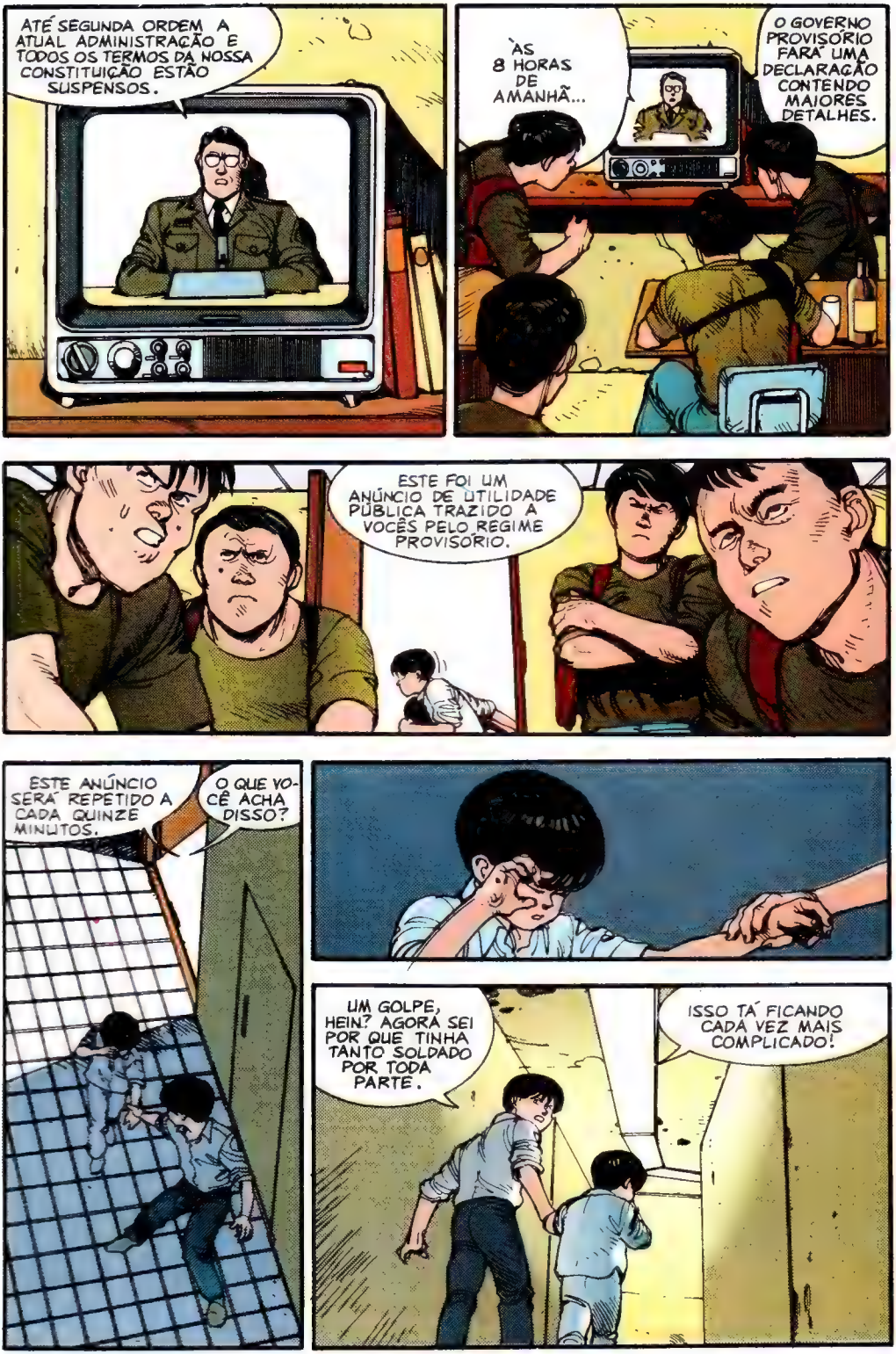

IAU!
PEGUE UM EXTINTOR!
APAGUE!
rrrrr

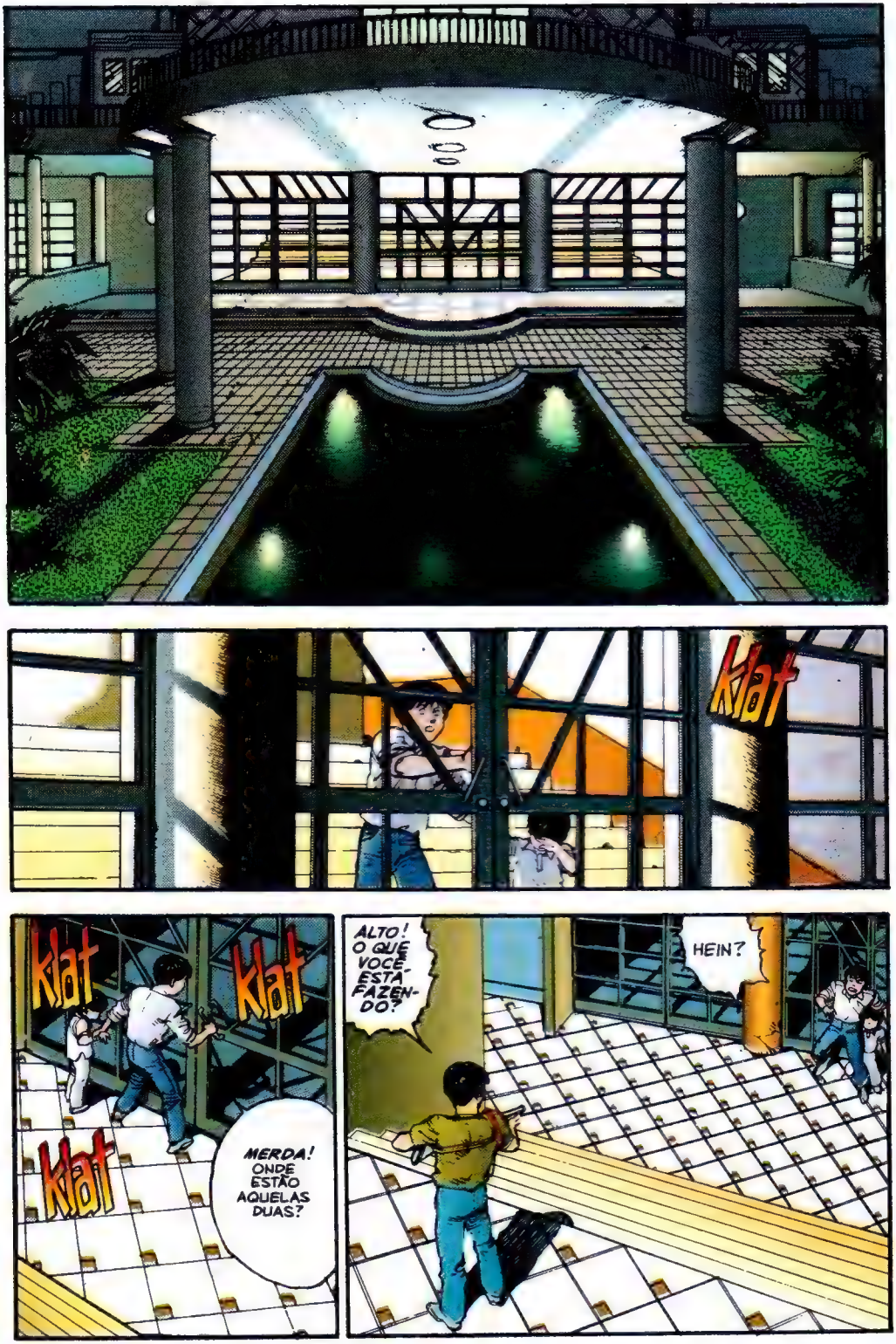
rrrr
rrrr
rrrr

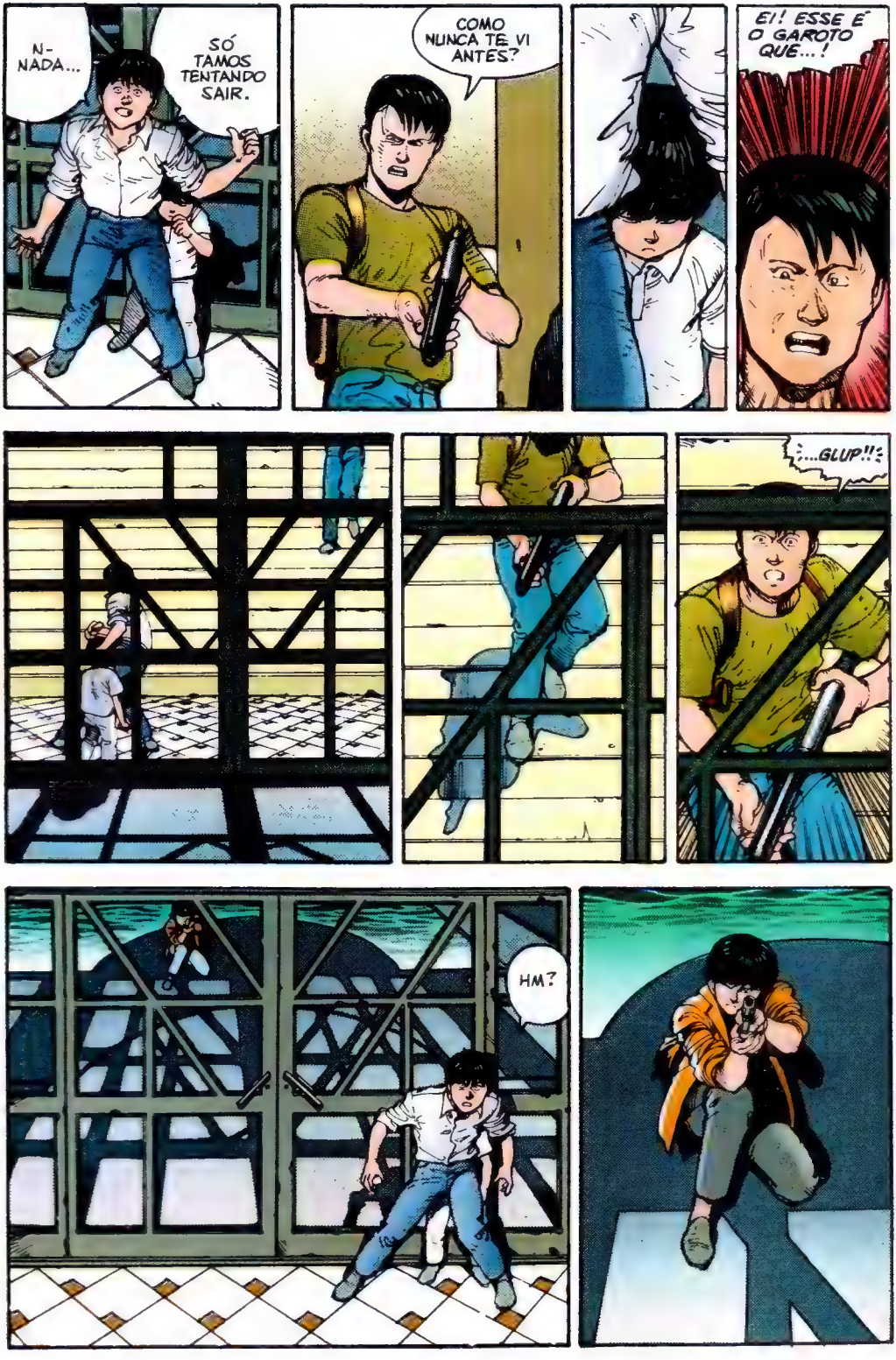
A CASA DO PRÓPRIO BASTARDO...

AWOOOOO

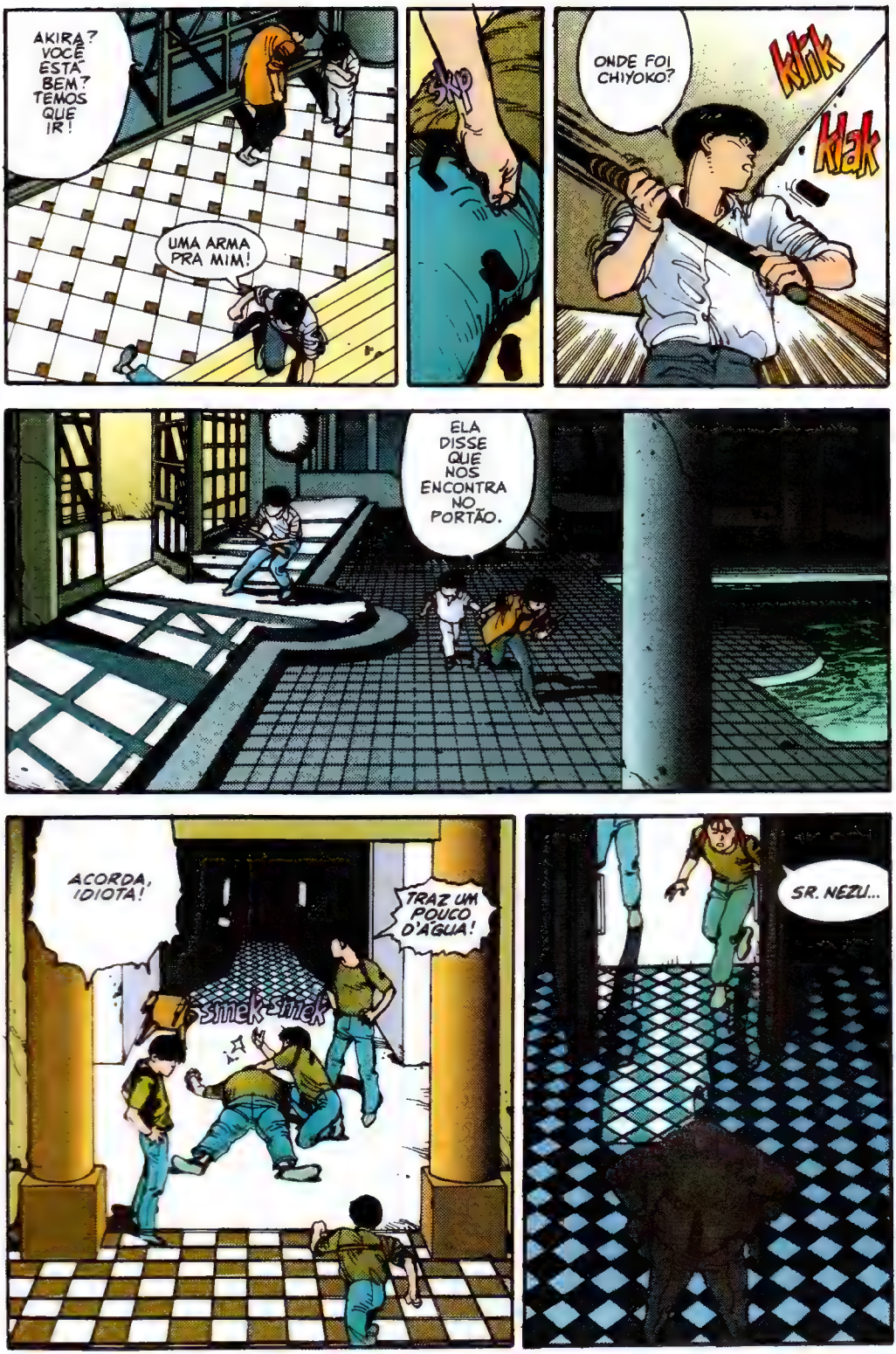

OOOOO
A PARTIR DE 1 HORA DA MANHÃ UM GOVERNO PROVISÓRIO DEDICADO À SEGURANÇA MILITAR ESTARÁ NO COMANDO DA NAÇÃO...


ATÉ SEGUNDA ORDEM A ATUAL ADMINISTRAÇÃO E TODOS OS TERMOS DA NOSSA CONSTITUIÇÃO ESTÃO SUSPENSOS.
ÀS 8 HORAS DE AMANHÃ...
O GOVERNO PROVISÓRIO FARÁ UMA DECLARAÇÃO CONTENDO MAIORES DETALHES.
ESTE FOI UM ANÚNCIO DE UTILIDADE PÚBLICA TRAZIDO A VOCÊS PELO REGIME PROVISÓRIO.
ESTE ANÚNCIO SERÁ REPETIDO A CADA QUINZE MINUTOS.
O QUE VOCÊ ACHA DISSO?
UM GOLPE, HEIN? AGORA SEI POR QUE TINHA TANTO SOLDADO POR TODA PARTE.
ISSO TÁ FICANDO CADA VEZ MAIS COMPLICADO!


Klat
Klat
Klat
Klat
MERDA! ONDE ESTÃO AQUELAS DUAS?
ALTO! O QUE VOCÊ ESTÁ FAZENDO?
HEIN?

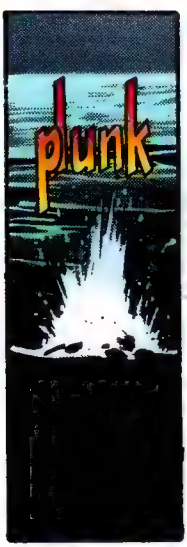

N-NADA...
SÓ TAMOS TENTANDO SAIR.
COMO NUNCA TE VI ANTES?
EI! ESSE É O GAROTO QUE...!
...GLUP!!
HM?

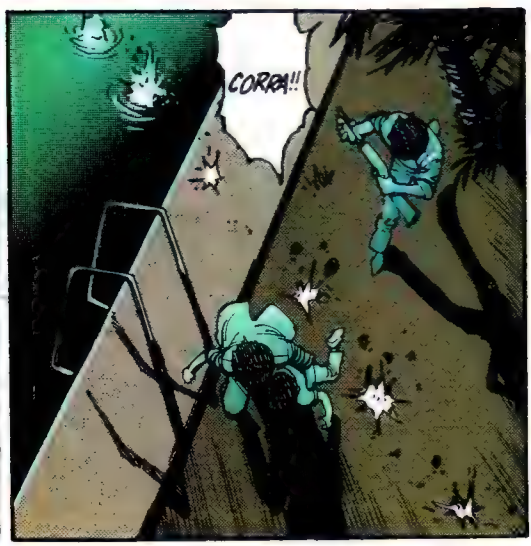
KAY!
RAKOW
THOM
klit klit
THOK OK
BLAM
VAMOS, KANEDA!
EI! GAROTA VALENTE. COMO TÁ SEU BRAÇO?


AKIRA? VOCÊ ESTÁ BEM? TEMOS QUE IR!
UMA ARMA PRA MIM!
SKID
ONDE FOI CHIYOKO?
KLIK
KLAK
ELA DISSE QUE NOS ENCONTRA NO PORTÃO.
ACORDA, IDIOTA!
TRAZ UM POUCO D'ÁGUA!
smek-smek
SR. NEZU...

...
...GRR...

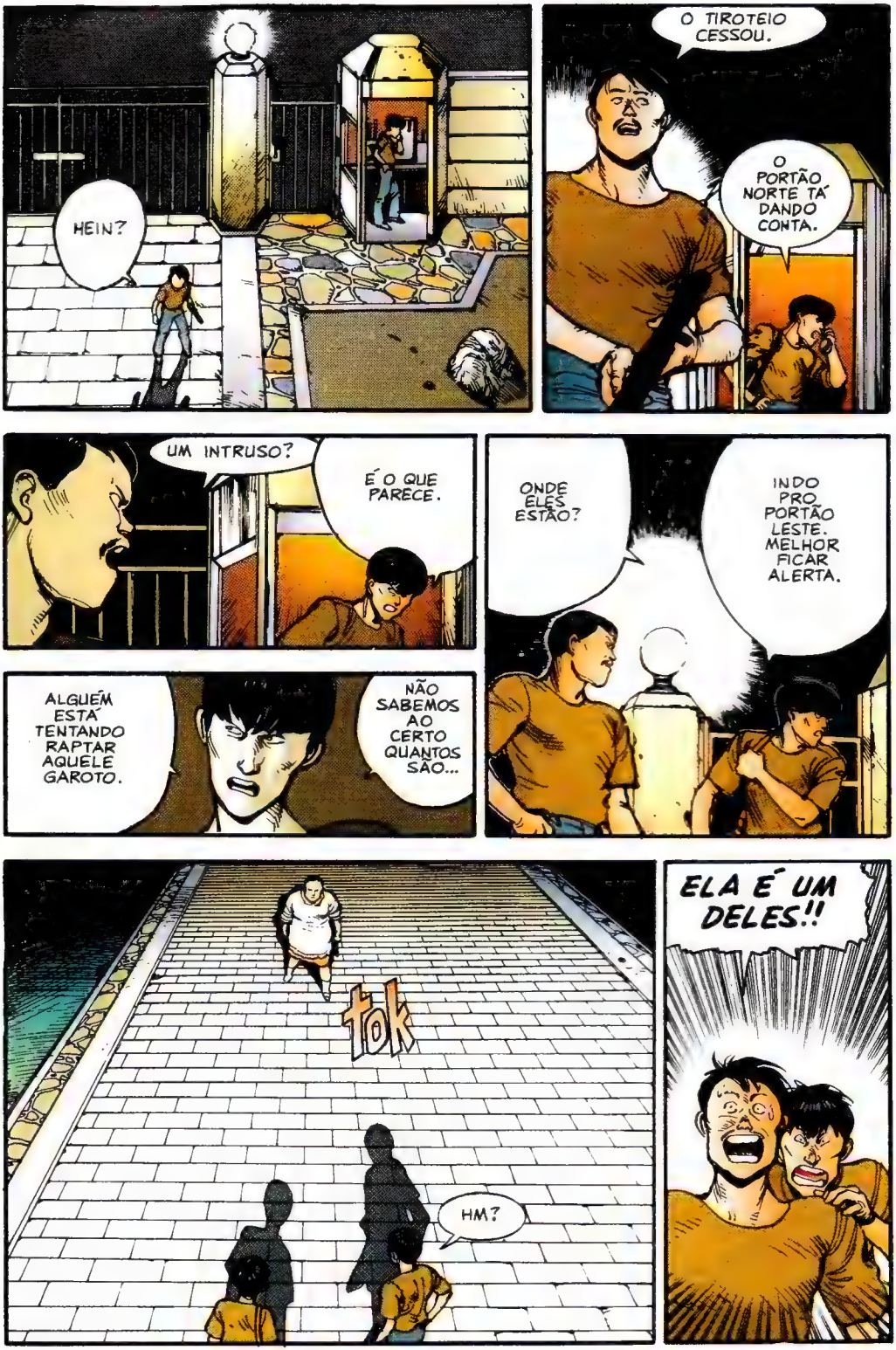
RATOS COMO NEZU GANHAM O QUE MERECEM!
ouch!
ow!
eek!
Pow!
PEGUE-OS! TRAGA-OS PRA MIM AGORA!


punk


CORRA!!

TRAGAM UMA LUZ!
BLAM

EII!
klik
BL AM
KRESH
tokka tokka tokka
KANEDA!
tokka tokka tokka
IAAGH!
BLAM BLAM BLAM


HEIN?
O TIROTEIO CESSOU.
O PORTÃO NORTE TÁ DANDO CONTA.
UM INTRUSO?
É O QUE PARECE.
ONDE ELES ESTÃO?
INDO PRO PORTÃO LESTE. MELHOR FICAR ALERTA.
ALGUÉM ESTÁ TENTANDO RAPTAR AQUELE GAROTO.
NÃO SABEMOS AO CERTO QUANTOS SÃO...
tok
HM?
ELA É UM DELES!!

TAK
TAK
R-R-RA-RA-
RAPIDO!
kliklak
OO...
POP
AH...
POW
CHIYOKO!
BEM A
TEMPO.

EI! ESPEREM!
O QUE TE ATRASOU?
DEI UMA MIJADA.
UH... UHN...
QUERIA VER A CARINHA DE RATO DO NEZU QUANDO LER MEU RECADO ROMÂNTICO.
KLAK
PAREM!!
PUFF
PUFF
VOCÊS TÃO MORTOS.

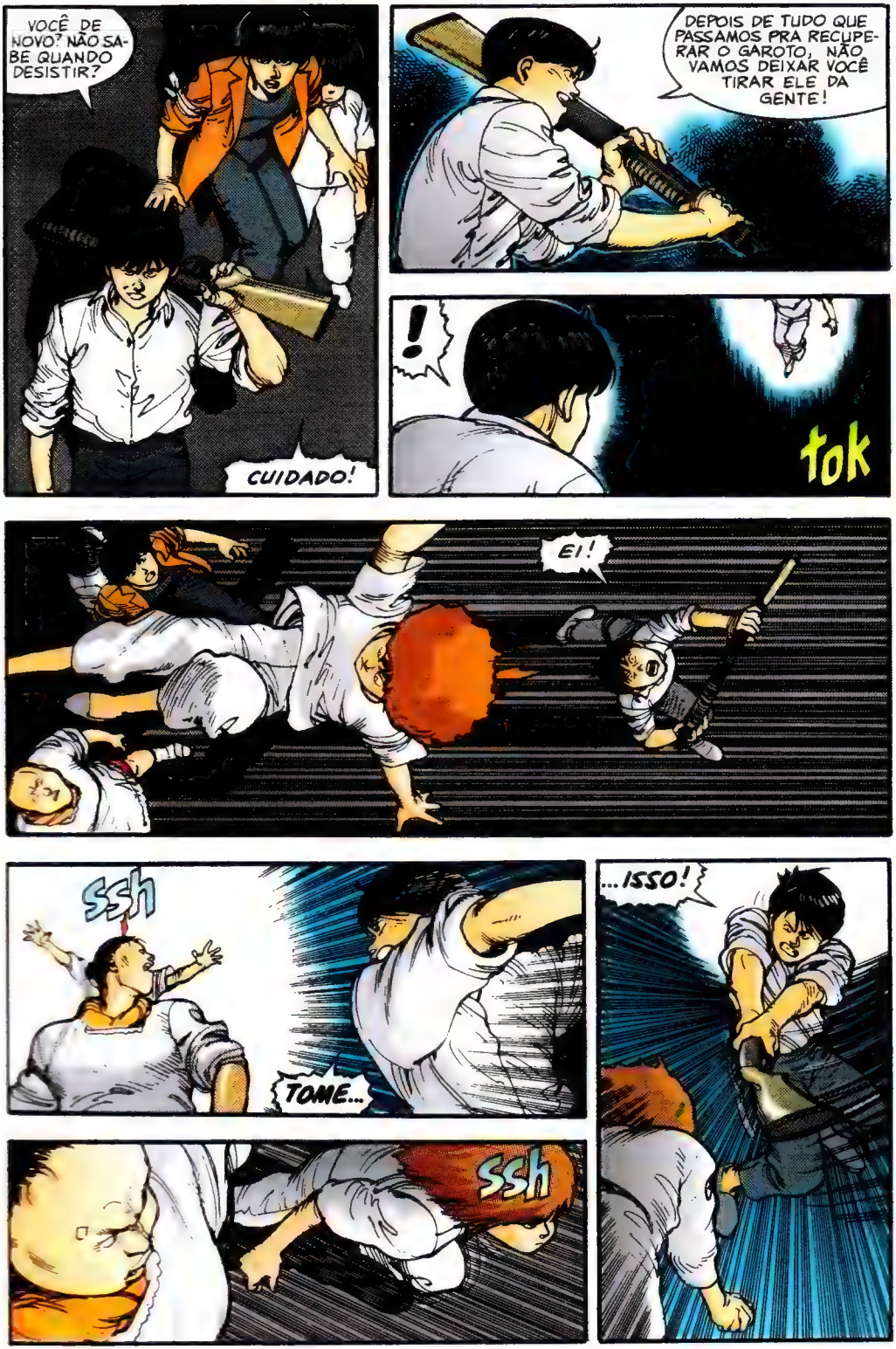
VAMOS!
!
AGORA!
...UGHN...
WHAM
WAM
PRA ONDE?
UM DOS MEUS CONTATOS TEM UM LUGAR ONDE PODEMOS NOS ESCONDER POR UNS TEMPOS.
A GENTE PLANEJA O PRÓXIMO PASSO QUANDO CHEGAR LÁ.

VOCÊ DISSE QUE TEVE UM GOLPE?
FOI O QUE OUVI.
FICO IMAGINANDO SE AQUELE CORONEL...

PENSEI A MESMA COISA.

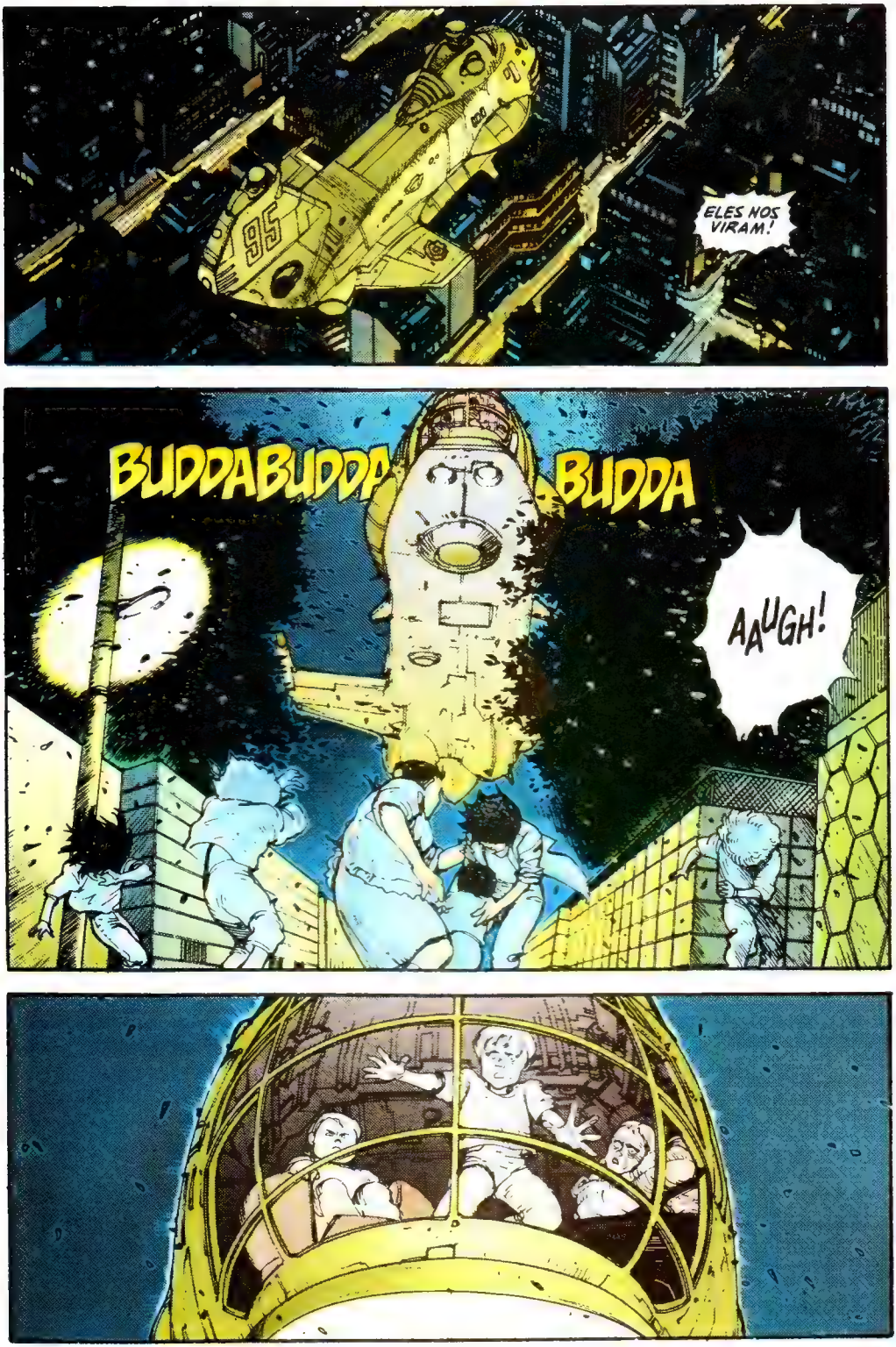
NÃO PONHO A MÃO NO FOGO POR AQUELE GORILA.

OE

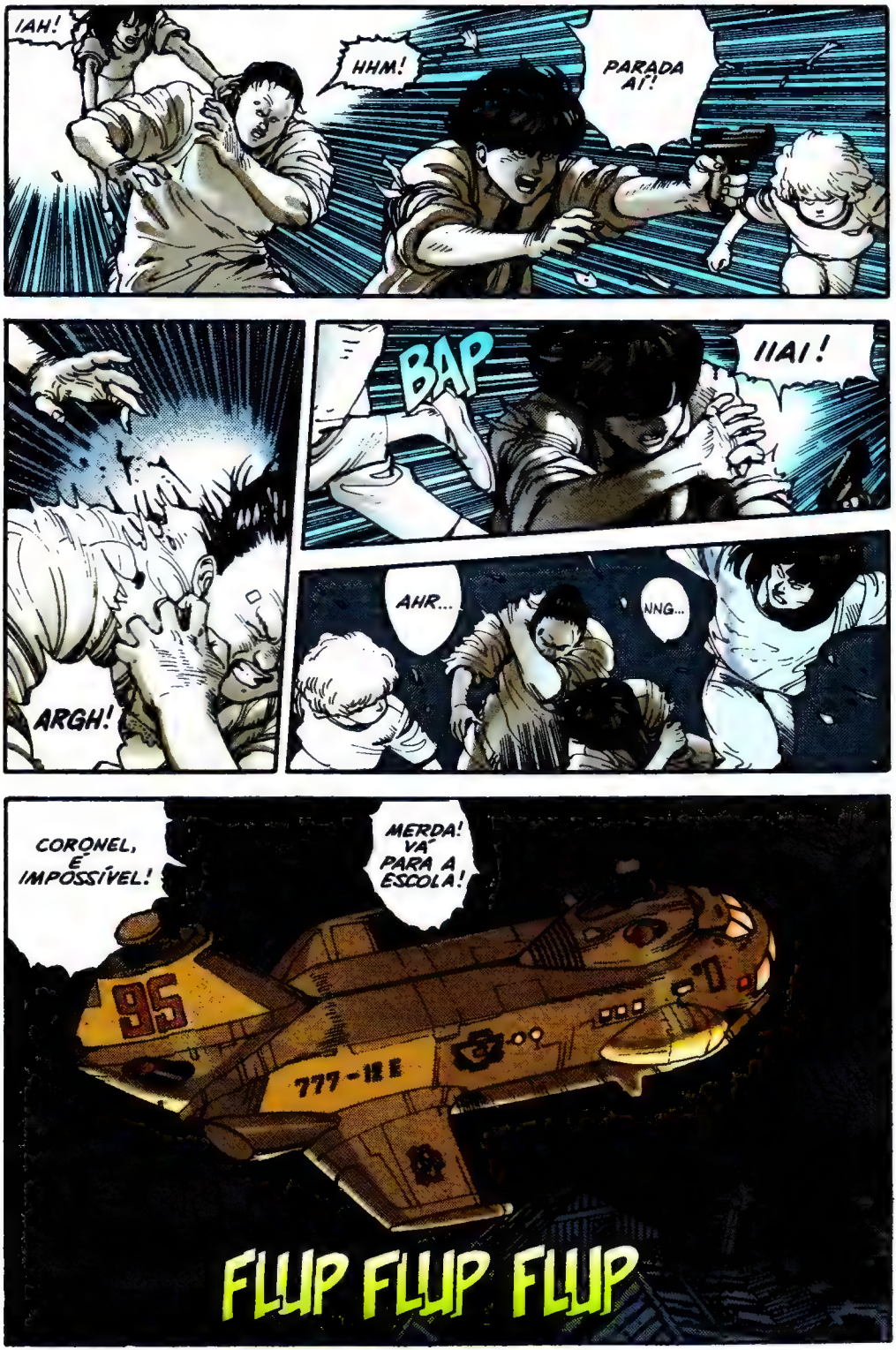

VOCÊ DE NOVO? NÃO SABE QUANDO DESISTIR?
CUIDADO!
DEPOIS DE TUDO QUE PASSAMOS PRA RECUPERAR O GAROTO, NÃO VAMOS DEIXAR VOCÊ TIRAR ELE DA GENTE!
!
tok
EI!
SSH
TOME...
...ISSO!
SSH

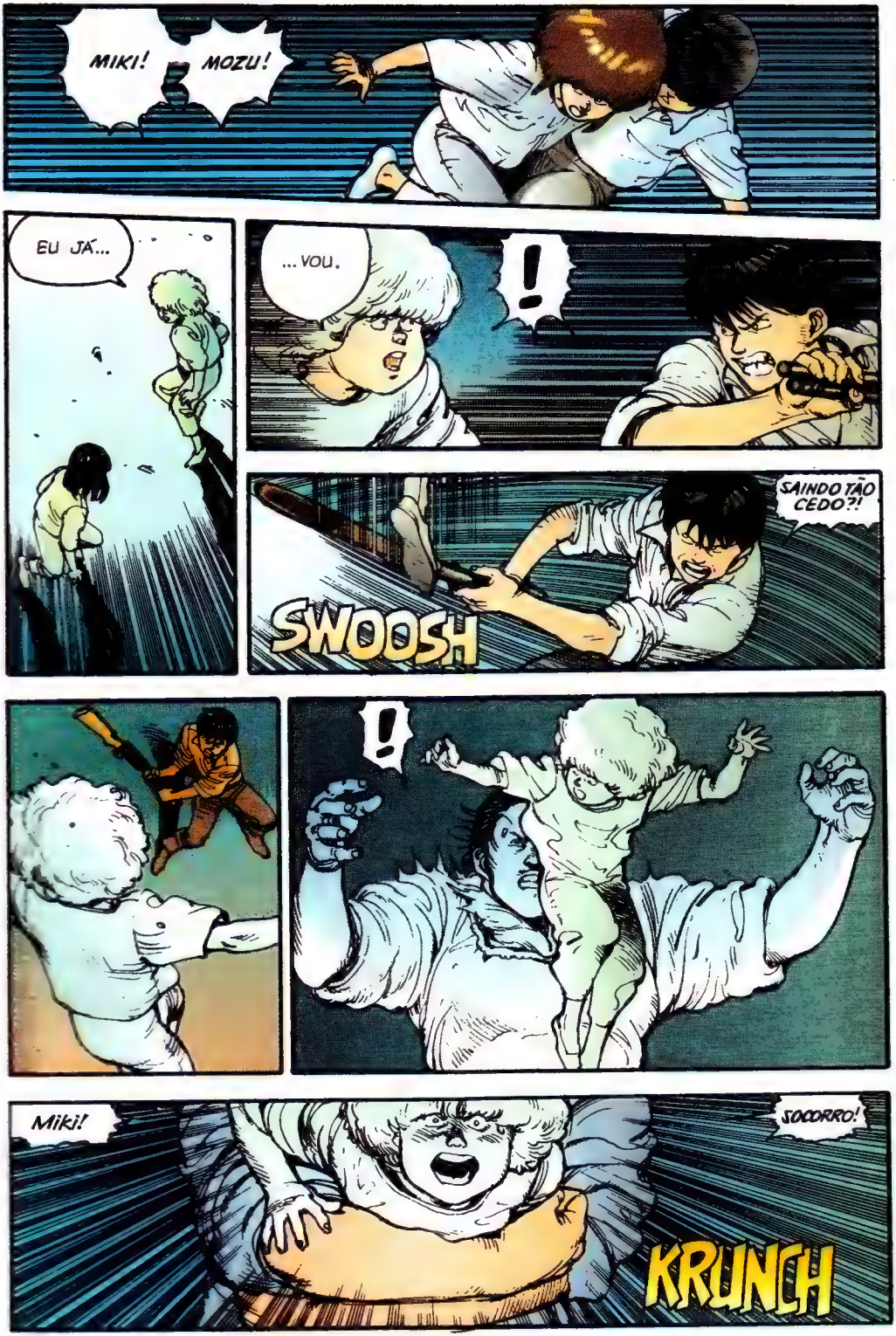
WOP
UUG!
whoosh
THUD
KA...
...KANEDA!!
OHH!
KAY!
CHIYOKO!

Ssh
!
!
!
?
MERDA!

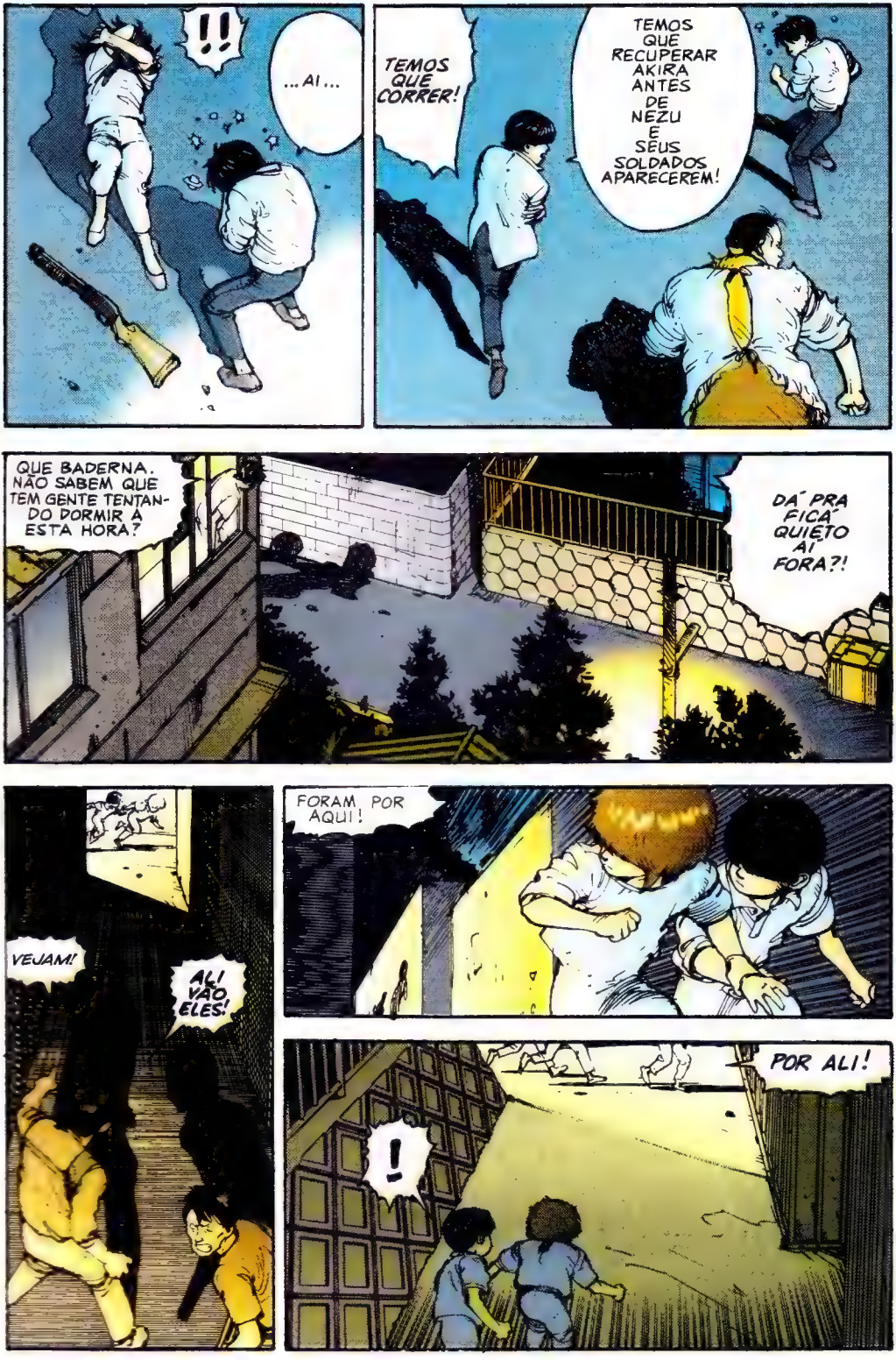

95
ELES NOS VIRAM!
BUDDABUDDA
BUDDA
AAUGH!

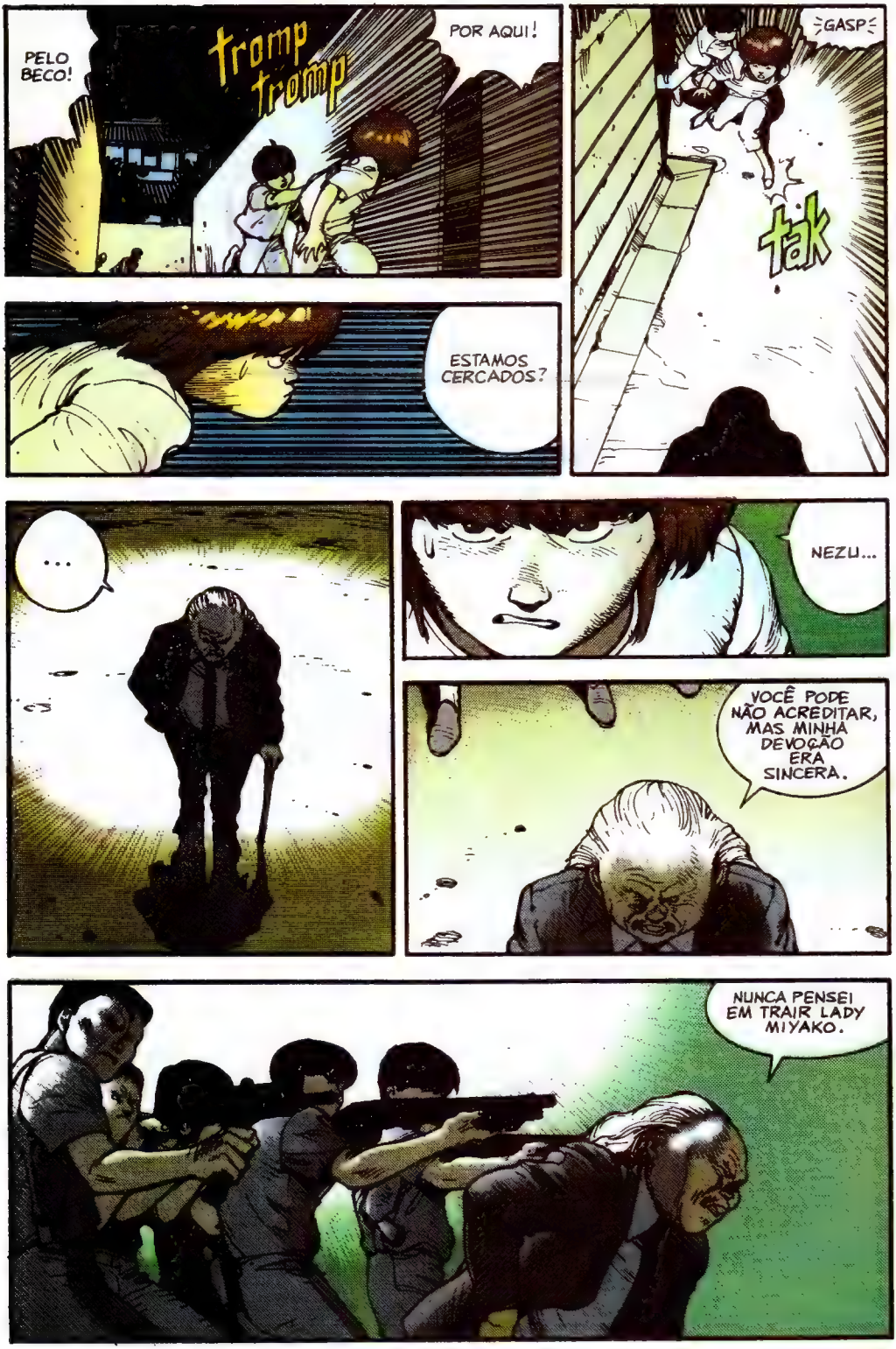
ALERTEM AS TROPAS! ESTA É UMA ORDEM DE PRIORIDADE MÁXIMA! QUERO TODA ESSA ÁREA ISOLADA NOS PRÓXIMOS CINCO MINUTOS!
OH!
AKIRA!
CORONEL! ACHO QUE TEM ESPAÇO SUFICIENTE PRA ATERRISSARMOS NO PÁTIO DA ESCOLA.
ATERRISSE AQUI MESMO! HÁ MUITO EM JOGO PRA NOS PREOCUPARMOS EM DESTRUIR ALGUMAS CASAS.


IAH!
HHM!
PARADA AÍ!
ARGH!
BAP
IIAI!
AHR...
NNG...
CORONEL, É IMPOSSÍVEL!
MERDA! VÁ PARA A ESCOLA!
95
777-12E
FLUP FLUP FLUP


MIKI!
MOZU!
EU JÁ...
...VOU.
!
SAINDO TÃO CEDO?!
SWOOSH
!
Miki!
SOCORRO!
KRUNCH

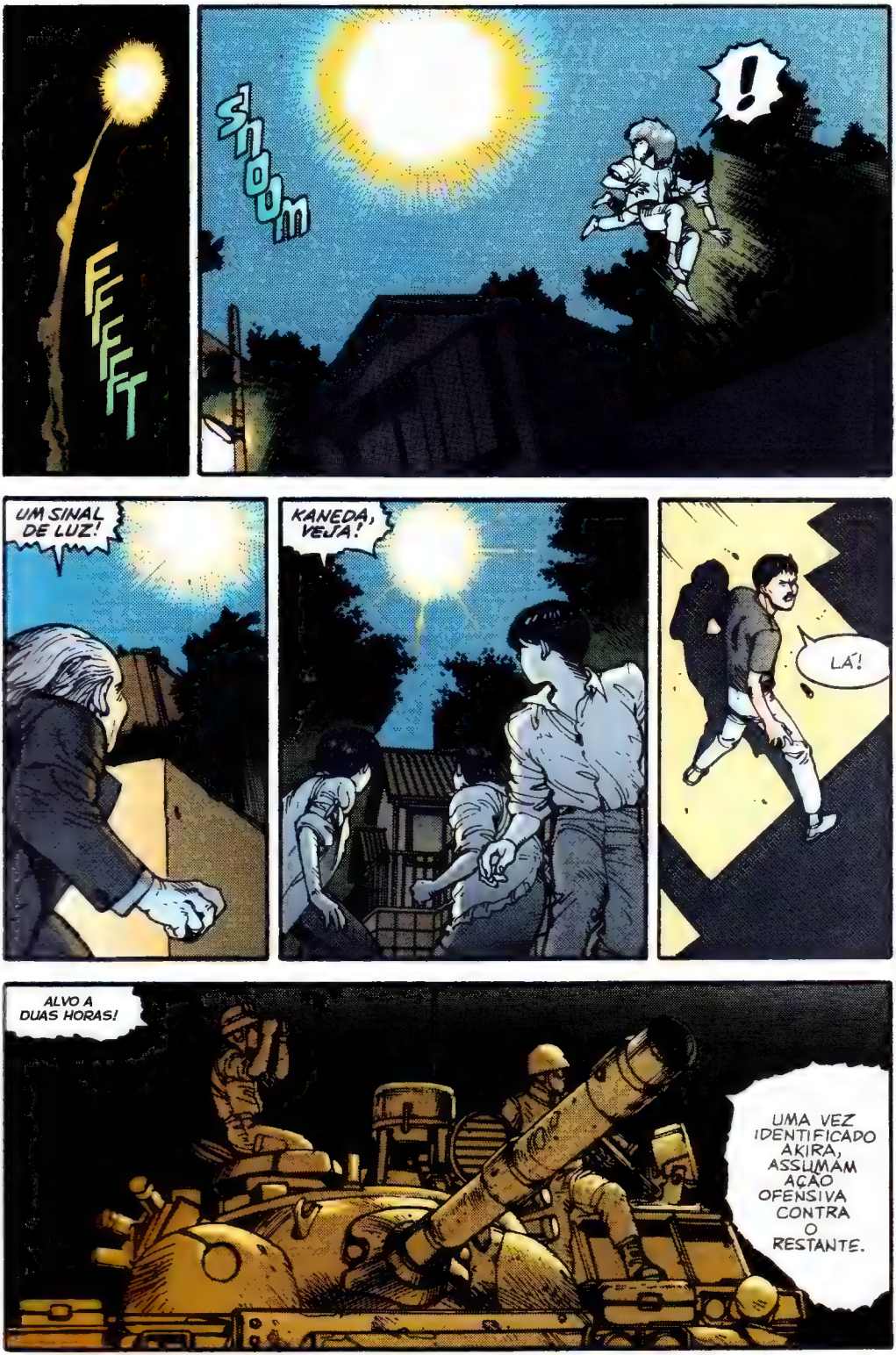
GRRN
VOOCCÊÊ...
TOMA ISSO!
VOCÊ NÃO APRENDE, NÃO É?
HEH...
SWUP
BAM
!


!!
...AI...
TEMOS QUE CORRER!
TEMOS QUE RECUPERAR AKIRA ANTES DE NEZU E SEUS SOLDADOS APARECEREM!
QUE BADERNA. NÃO SABEM QUE TEM GENTE TENTANDO DORMIR A ESTA HORA?
DÁ PRA FICÁ QUIETO AÍ FORA?!
VEJAM!
AÍ VÃO ELES!
FORAM POR AQUI!
!
POR ALI!

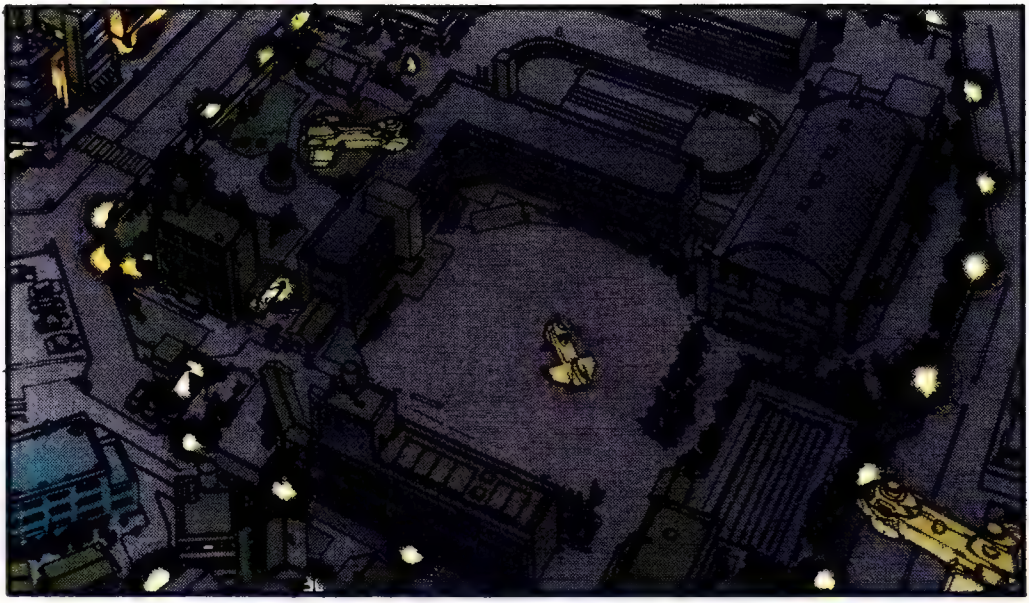

PELO BECO!
tromp tromp
POR AQUI!
ESTAMOS CERCADOS?
=GASP=
tak
...
NEZU...
VOCÊ PODE NÃO ACREDITAR, MAS MINHA DEVOÇÃO ERA SINCERA.
NUNCA PENSEI EM TRAIR LADY MIYAKO.

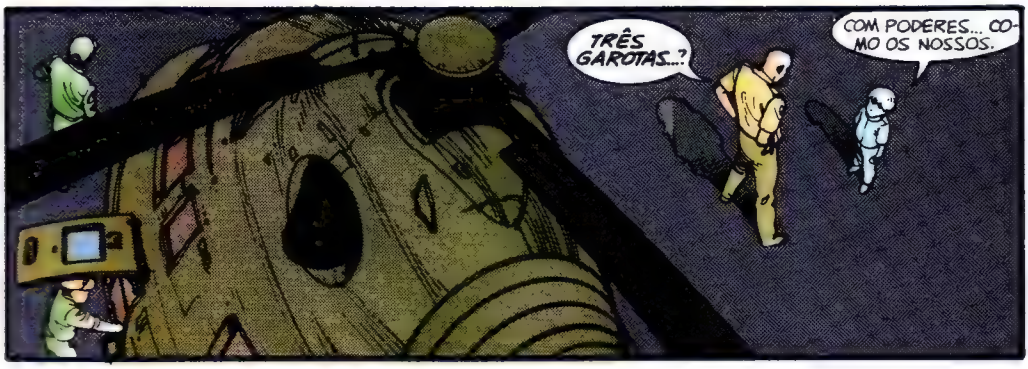
OHH... AQUELE GAROTO SUJO...
...DA PRÓXIMA VEZ, EU...
HEIN?
TODAVIA...
...HOUVE CERTOS DESDOBRAMENTOS QUE NÃO PUDE ANTECIPAR...
DESDOBRAMENTOS QUE TORNARAM QUASE IMPOSSÍVEL PARA MIM ABRIR MÃO DE AKIRA NO MOMENTO. ALGUM DIA...
...ESPERO IR PESSOALMENTE ATÉ LADY MIYAKO E PEDIR SEU PERDÃO.
Snap
TENHAM CUIDADO PARA NÃO ATINGIR AKIRA.
BAP
ARGH!
QUEM FEZ ISSO?!

IAAGH!
CORRA SAKAKI!
MIKI!
MATEM ESSAS INTROMETIDAS!
TOKKA
TOKKA
UAAAH!
ELA TÁ VOANDO!
GASP
NÃÃO!


FFFFFT
SIOUM
!
UM SINAL DE LUZ!
KANEDA, VEJA!
LÁ!
ALVO A DUAS HORAS!
UMA VEZ IDENTIFICADO AKIRA, ASSUMAM AÇÃO OFENSIVA CONTRA O RESTANTE.

UAU!
EH...?
!
THOP
AGORA!
UGHK
BLAM BLAM BLAM
!
MIKI!
SAKAKI... MOZU...

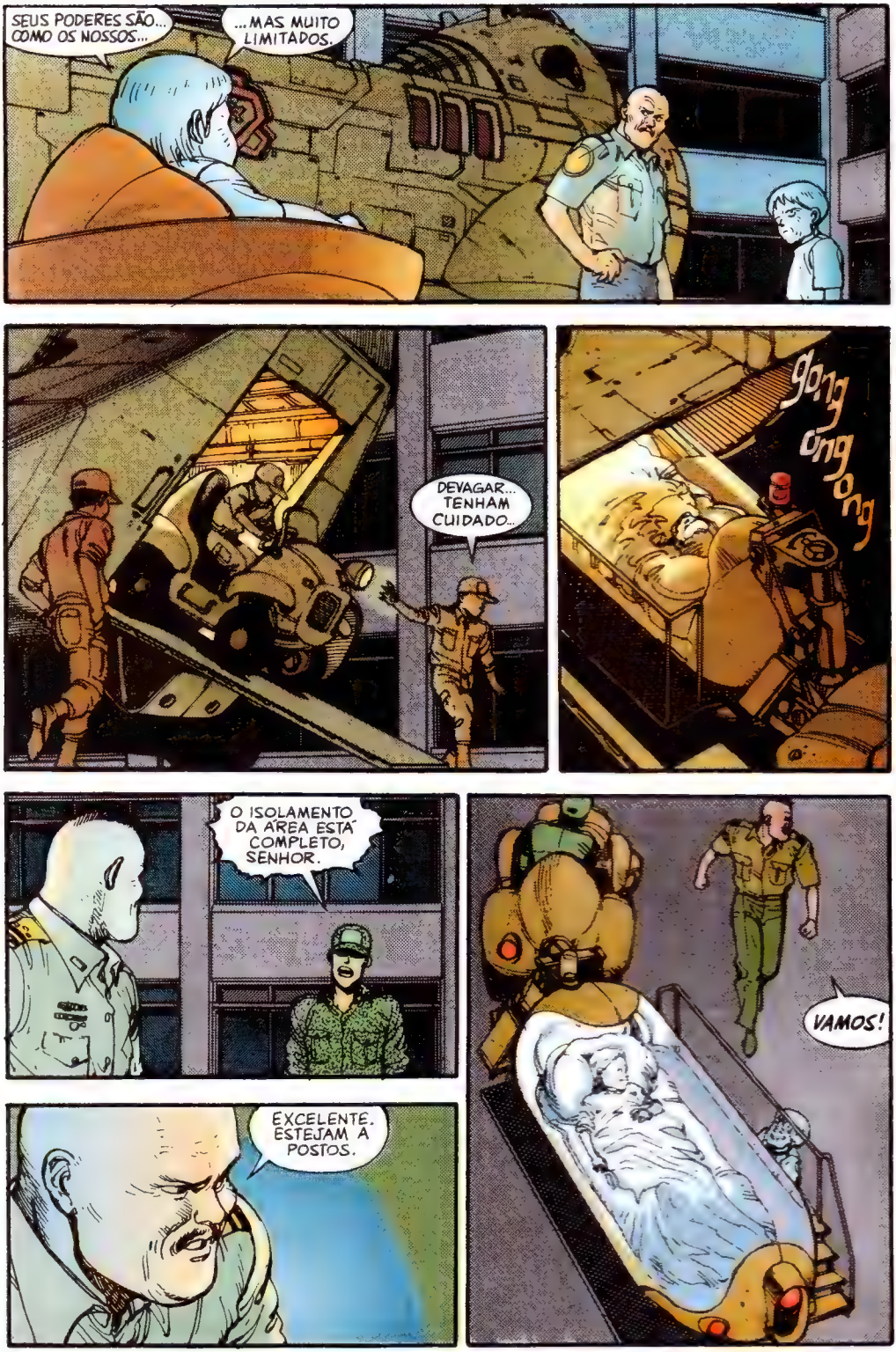


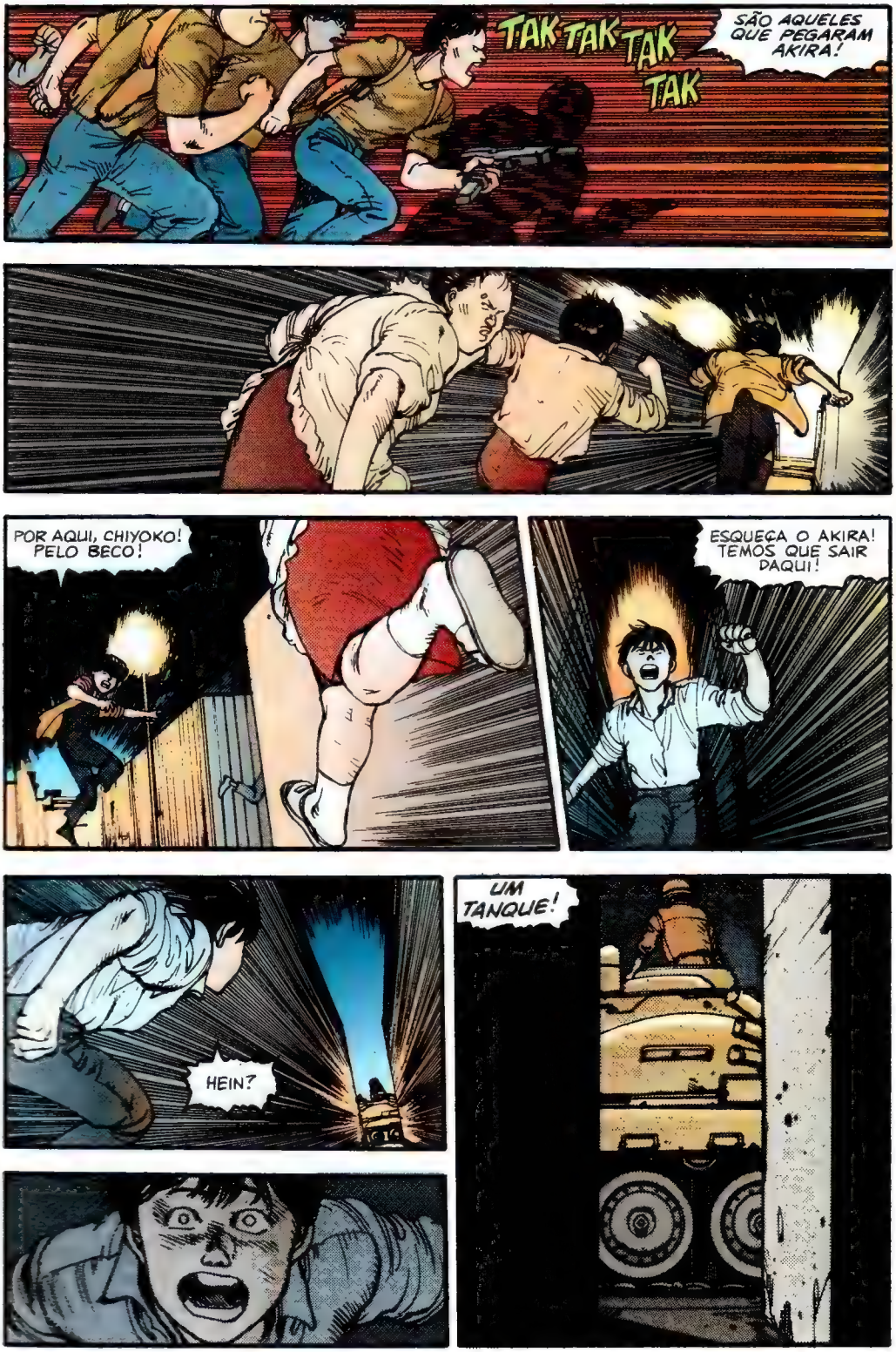

TRÊS GAROTAS...?
COM PODERES... COMO OS NOSSOS.

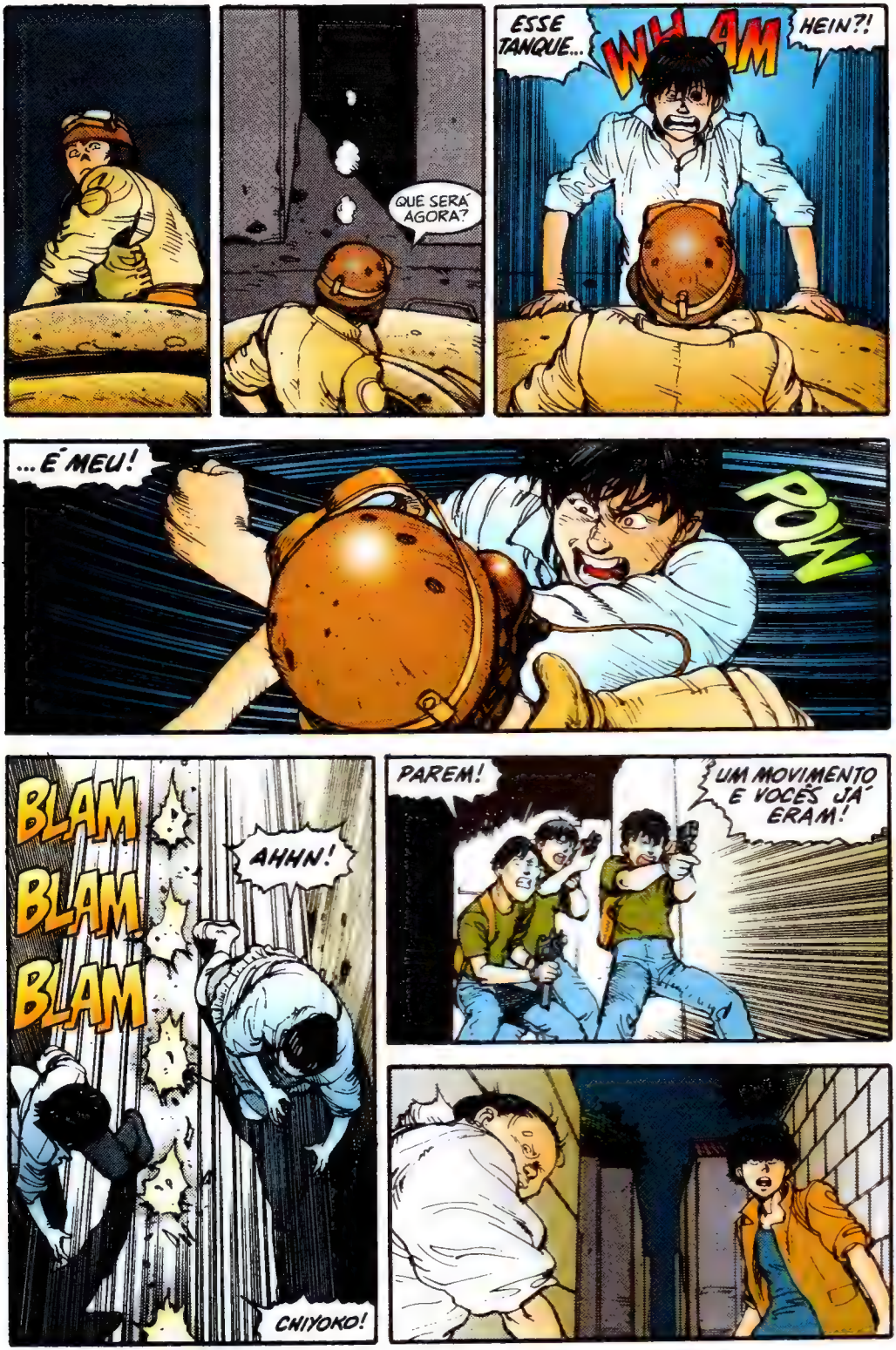
RIDÍCULO, TAKASHI!
QUEM PODERIAM SER?!

ELAS VIERAM...ATRÁS DE AKIRA...
É TUDO O QUE SEI...

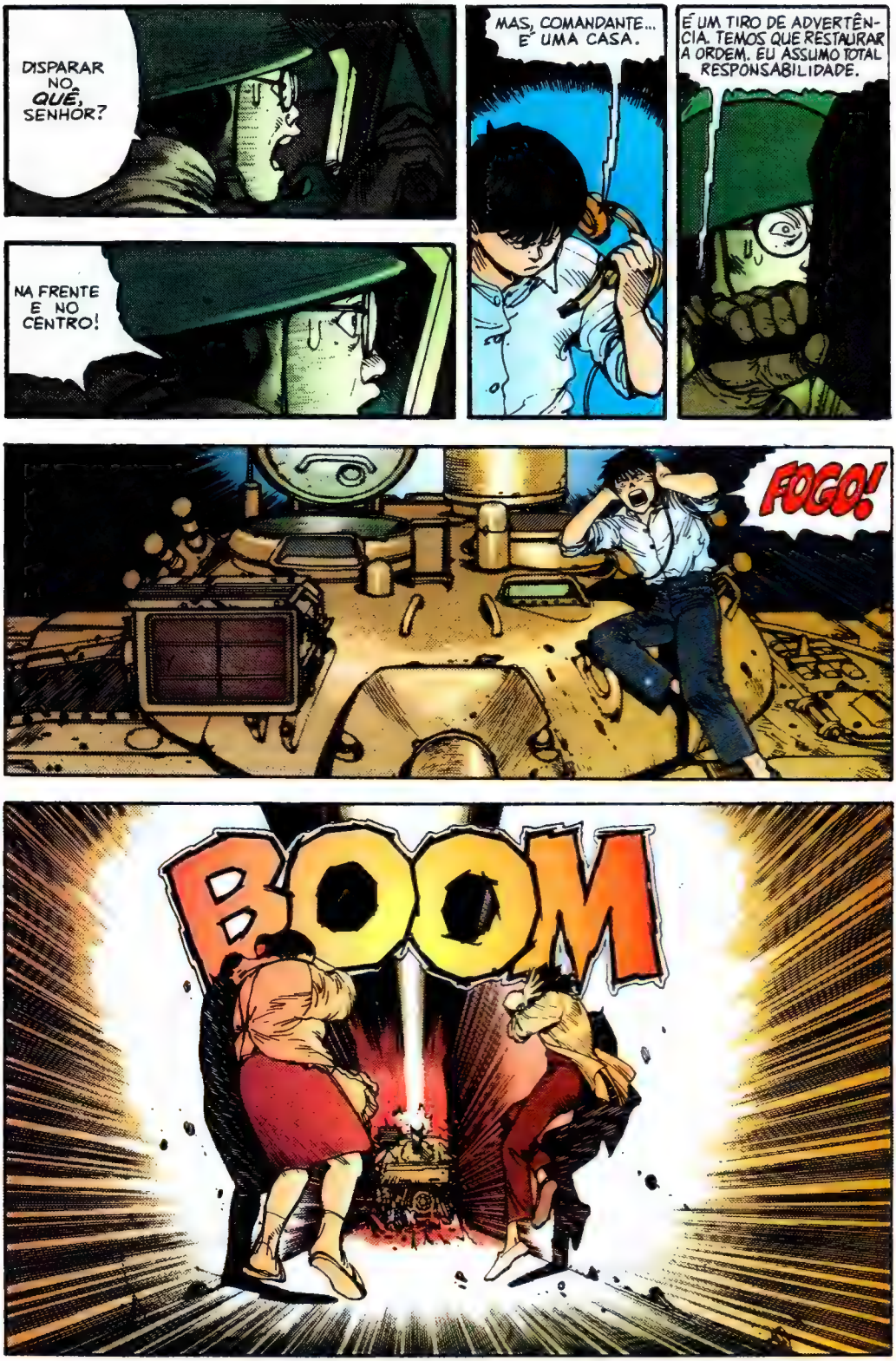
PODER, HEIN?
E QUANTO ELAS SÃO PODEROSAS, MASARU?


SEUS PODERES SÃO... COMO OS NOSSOS...
...MAS MUITO LIMITADOS.
DEVAGAR... TENHAM CUIDADO..
gong ongong
O ISOLAMENTO DA ÁREA ESTÁ COMPLETO, SENHOR.
VAMOS!
EXCELENTE. ESTEJAM A POSTOS.


TAK TAK TAK TAK
SÃO AQUELES QUE PEGARAM AKIRA!
POR AQUI, CHIYOKO! PELO BECO!
ESQUEÇA O AKIRA! TEMOS QUE SAIR DAQUI!
HEIN?
UM TANQUE!


QUE SERÁ AGORA?
ESSE TANQUE...
WHAM
HEIN?!
...É MEU!
POW
BLAM
BLAM
BLAM
AHHN!
CHIYOKO!
PAREM!
UM MOVIMENTO E VOCÊS JÁ ERAM!

ALVO PRA DIREITA!
ENTENDIDO!
KLUNKLUNKLUN
OOPA.
KLUNK KLUN
KLAK
QUE É AQUILO?
KLUN
KLANK
KLANK
É... FOGO!


DISPARAR NO QUÊ, SENHOR?
NA FRENTE E NO CENTRO!
MAS, COMANDANTE... É UMA CASA.
É UM TIRO DE ADVERTÊNCIA. TEMOS QUE RESTAURAR A ORDEM. EU ASSUMO TOTAL RESPONSABILIDADE.
FOGO!
BOOM

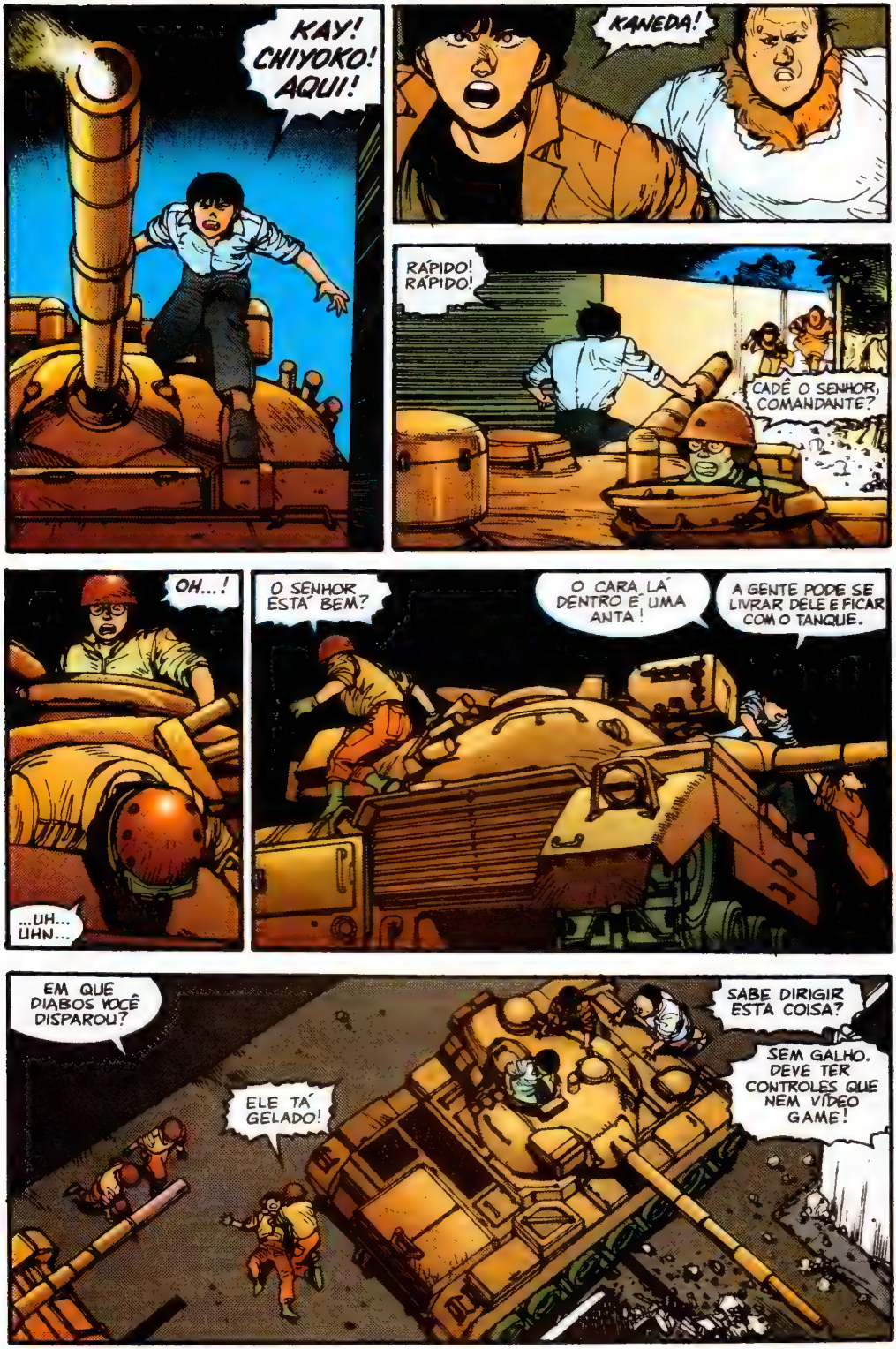
BOOM

...
IAI!

NINGUÉM DEU ORDEM PRA ATACAR!

ISSO ME PARECEU UM TANQUE.
É...

KAY, VEJA!


KAY! CHIYOKO! AQUI!
KANEDA!
RÁPIDO! RÁPIDO!
CADÊ O SENHOR, COMANDANTE?
OH...!
...UH... UHN...
O SENHOR ESTÁ BEM?
O CARA LÁ DENTRO É UMA ANTA!
A GENTE PODE SE LIVRAR DELE E FICAR COM O TANQUE.
EM QUE DIABOS VOCÊ DISPAROU?
ELE TÁ GELADO!
SABE DIRIGIR ESTA COISA?
SEM GALHO. DEVE TER CONTROLES QUE NEM VÍDEO GAME!

ERRADO! O ASSENTO DO PILOTO É NA FRENTE!
EH?
CHIYOKO, SABE DIRIGIR UM TANQUE?
MÉDICO!
SEI.
DIREÇÃO HIDRÁULICA E MUDANÇA AUTOMÁTICA. MOLEZA.
OK, MANTENHA EM MARCHA LENTA. NA MANHÃ... VAMO NESSA.
HMM?
KLUNKLUNKLUN
AONDE VOCÊS PENSAM QUE VÃO?!
PAREM!
GIRE A TORRE. RECOLHA O NARIZ.
SKRAPE

ATRÁS DELES!
SIGAM SUAS ORDENS!
PEGUEM ELES!
SE NÃO PUDEREM TRAZÊ-LOS VIVOS...
...MATE-OS!
tak tak tak
!
POR AQUI!
CALABOCA AI PORA!
NÃO TÃO VENDO QUE TEM GENTE TENTANDO DORMIR?
PUFF
PUFF

A PRODUÇÃO DE AKIRA, A REVISTA. PARTE II - O ROTEIRO

O roteiro da versão americana de **Akira** requer uma tradução detalhada e um processo de ocidentalização envolvendo a aprovação de duas companhias diferentes e um sem-número de indivíduos.

A Epic Comics recebe primeiro a tradução em inglês dos volumes japoneses de **Akira**, cada um contendo 280 a 400 páginas. Os textos são enviados aos poucos, à medida que são feitos. Duas funcionárias da Kodansha, Yoko Umezawa e Linda M. York, traduzem literalmente do japonês para o inglês. As edições da Kodansha foram divididas em partes de 64 páginas pelo ex-editor de **Akira**, Archie Goodwin. A tradução de cada número, junto com uma cópia da arte, são enviadas para Jo Duffy.

Jo Duffy, então, "americaniza" o texto. A tradução literal é geralmente muito truncada, e a fluência do roteiro, apesar de boa em japonês, muda completamente quando traduzida.

"Uma idéia que precisa de três palavras em japonês necessita de 10 ou 20 em inglês", diz Duffy.

Devido ao tamanho das edições da Epic, os personagens precisam ser reintroduzidos a cada número. Assim, todos os meses, os leitores podem identificá-los nas primeiras páginas.

Duffy completa o roteiro com cuidadosa atenção às onomatopéias de efeitos sonoros e à fluência da linguagem. Ele tenta americanizar **Akira** sem perder os elementos japoneses.

Um painel do **Akira** da Kodansha, volume 3.

Depois, Duffy marca os lugares da arte onde os balões de texto devem entrar. O roteiro é enviado ao escritório da Epic onde a editora Margaret Clark faz uma checagem antes de mandar ao pessoal da Kodansha, em Tokyo, para aprovação.

A Kodansha devolve o roteiro de Duffy com mudanças e correções. A versão final, já com as marcações dos balões, é então enviada para Michael Higgins, o letrista.

Higgins faz novos balões de acordo com as indicações que recebe de Duffy e então letreira, seguindo o roteiro. **Akira** é diferente da maioria das histórias em quadrinhos, pois os balões devem ser encaixados de forma a combinar com os já existentes, desenhados por Otomo.

"É uma questão de contrabalancear os balões americanos com os japoneses", ele diz.

Depois de Higgins mandar o letreiramento e as provas da arte original para a Epic, elas vão para a produção, onde os balões são recortados e aplicados de acordo com as indicações de Jo Duffy. Em seguida, uma cópia da arte é enviada novamente até a Kodansha para aprovação.

A cópia retorna com as correções. São comuns os personagens com falas trocadas, palavras ou letras incorretas e balões ocasionais que precisavam de complemento de arte antes das provas terem sido feitas. Freqüentemente acontecem problemas de inversão: durante a produção das "provas espelhadas", num painel, ou em parte dele, inverte-se algo que não devia. Quando finalmente todas as correções são realizadas e o pessoal da Epic e da Kodansha fica satisfeito, a arte em preto-e-branco é enviada para Steve Oliff e à Olyoptics para o processo de colorização.

O mesmo painel na prova espelhada enviada para a Epic. A Mash Room substitui os balões japoneses por arte.

EDITORA GLOBO

CONSELHO DE ADMINISTRAÇÃO
Roberto Irineu Marinho
João Roberto Marinho
José Roberto Marinho
Ricardo A. Fischer

DIRETORIA
Ricardo A. Fischer, Fernando A. Costa
Flavio Barros Pinto, José Antonio Soler,
Tadeu Vani Fucci, Orlando Marques

Diretor Executivo de Revistas
Flavio Barros Pinto

Diretora Editorial
Flavia Ceccantini

Diretor de Publicidade
José Roberto Sgarbi

REDAÇÃO
Editor: Leandro Luigi Del Manto
Editor de Arte: Hélcio Pinna
Redator: Sidney Gusman
Revisores: Cecília Bassarani, Paulo Roberto Pompêo
Chefe de Arte: José Moreno Cappucci
Assistentes de Arte: Gérson A. Campos, Marco A. Ponzio, Marcos Camargo de Brito
Secretário de Redação: Cícero Osvaldo de Lima
Tradutor: George Andolfato

MARKETING
Gerente de Grupo de Produto: Denise Maria Mozol
Gerente de Produto: Fábio Gomes Dias
Analista de Produto: Wagner Pinheiro
Gerente de Promoção e Divulgação de Imprensa: Lúcia de Fins Machado
Coordenadora de Divulgação de Imprensa: Dora Cristina Vieira
Diretor de Comunicação: Mauro Costa Santos

Diretora Responsável: Flavia Ceccantini

Editora Globo S/A
Rua do Curtume, 665 - São Paulo - SP
CEP 05065 - Tel.: (011) 874-6000
Telex: 54071
Impressão: Cochrane S.A. Av. Escobar Williams 590, Santiago, Chile

Fevereiro/1992
Copyright © 1992 MASH ROOM Co., Ltd. Todos os direitos reservados. Editado pela primeira vez no Japão em 1982 por Kodansha Ltd., Tóquio.

ANER

A SEGUIR:

DUELO PSÍQUICO

AKIRA

アキラ